异步图书
www.epubit.com.cn

Vue.js前端开发

快速入门与专业应用

陈陆扬 著

学以致用

以实际项目为立足点，
拒绝纸上谈兵，
帮助你快速上手！

应用广泛

摸透Vue.js，无论是
桌面端还是移动端，
让你从容面对！

求职必备

国内互联网公司已广泛
使用Vue.js开发，
再不学就晚了！

中国工信出版集团
人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

目　　录

版权信息
内容提要
前言
第1章 Vue.js简介
1.1 Vue.js是什么
1.2 为什么要用Vue.js
1.3 Vue.js的Hello world
第2章 基础特性
2.1 实例及选项
2.1.1 模板
2.1.2 数据
2.1.3 方法
2.1.4 生命周期
2.2 数据绑定
2.2.1 数据绑定语法
2.2.2 计算属性
2.2.3 表单控件
2.2.4 Class与Style绑定
2.3 模板渲染
2.3.1 前后端渲染对比
2.3.2 条件渲染
2.3.3 列表渲染
2.3.4 template标签用法

2.4 事件绑定与监听
2.4.1 方法及内联语句处理器
2.4.2 修饰符
2.4.3 与传统事件绑定的区别
2.5 Vue.extend()
第3章 指令
3.1 内置指令
3.1.1 v-bind
3.1.2 v-model
3.1.3 v-if/v-else/v-show
3.1.4 v-for
3.1.5 v-on
3.1.6 v-text
3.1.7 v-HTML
3.1.8 v-el
3.1.9 v-ref
3.1.10 v-pre
3.1.11 v-cloak
3.1.12 v-once
3.2 自定义指令基础
3.2.1 指令的注册
3.2.2 指令的定义对象
3.2.3 指令实例属性
3.2.4 元素指令
3.3 指令的高级选项
3.3.1 params

3.3.2 deep
3.3.3 twoWay
3.3.4 acceptStatement
3.3.5 terminal
3.3.6 priority
3.4 指令在Vue.js 2.0中的变化
3.4.1 新的钩子函数
3.4.2 钩子函数实例和参数变化
3.4.3 update函数触发变化
3.4.4 参数binding对象
第4章 过滤器
4.1 过滤器注册
4.2 双向过滤器
4.3 动态参数
4.4 过滤器在Vue.js 2.0中的变化
第5章 过渡
5.1 CSS过渡
5.1.1 CSS过渡的用法
5.1.2 CSS过渡钩子函数
5.1.3 显示声明过渡类型
5.1.4 自定义过渡类名
5.2 JavaScript过渡
5.2.1 Velocity.js
5.2.2 JavaScript过渡使用
5.3 过渡系统在Vue.js 2.0中的变化
5.3.1 用法变化

5.3.2 类名变化
5.3.3 钩子函数变化
5.3.4 transition-group
第6章 组件
6.1 组件注册
6.1.1 全局注册
6.1.2 局部注册
6.1.3 注册语法糖
6.2 组件选项
6.2.1 组件选项中与Vue选项的区别
6.2.2 组件Props
6.3 组件间通信
6.3.1 直接访问
6.3.2 自定义事件监听
6.3.3 自定义事件触发机制
6.3.4 子组件索引
6.4 内容分发
6.4.1 基础用法
6.4.2 编译作用域
6.4.3 默认slot
6.4.4 slot属性相同
6.4.5 Modal实例
6.5 动态组件
6.5.1 基础用法
6.5.2 keep-alive
6.5.3 activate钩子函数

6.6 Vue.js 2.0中的变化
6.6.1 event
6.6.2 keep-alive
6.6.3 slot
6.6.4 refs
第7章 Vue.js常用插件
7.1 Vue-router
7.1.1 引用方式
7.1.2 基本用法
7.1.3 嵌套路由
7.1.4 路由匹配
7.1.5 具名路由
7.1.6 路由对象
7.1.7 v-link
7.1.8 路由配置项
7.1.9 route钩子函数
7.1.10 路由实例属性及方法
7.1.11 vue-router 2.0 的变化
7.2 Vue-resource
7.2.1 引用方式
7.2.2 使用方式
7.2.3 $http的api方法和选项参数
7.2.4 拦截器
7.2.5 $resource用法
7.2.6 封装Service层
7.3 Vue-devtools

7.3.1 安装方式
7.3.2 使用效果
第8章 Vue.js工程实例
8.1 准备工作
8.1.1 webpack
8.1.2 vue-loader
8.2 目录结构
8.3 前端开发
8.4 后端联调
8.5 部署上线
8.5.1 生成线上文件
8.5.2 nginx
8.5.3 gitlab
8.5.4 jenkins
第9章 状态管理：Vuex
9.1 概述
9.2 简单实例
9.2.1 所需组件
9.2.2 创建并注入store
9.2.3 创建action及组件调用方式
9.2.4 创建mutation
9.2.5 组件获取state
9.3 严格模式
9.4 中间件
9.4.1 快照
9.4.2 logger

9.5 表单处理
9.6 目录结构
9.6.1 简单项目
9.6.2 大型项目
9.7 实例
9.7.1 state结构
9.7.2 actions.js
9.7.3 app.js
9.7.4 组件结构
9.7.5 base组件
9.7.6 展示结果
9.8 Vue.js 2.0的变化
9.8.1 State
9.8.2 Getters
9.8.3 Mutations
9.8.4 Actions
9.8.5 Modules
第10章 跨平台开发：Weex
10.1 Weex简介
10.2 Weex安装
10.2.1 ios环境安装
10.2.2 android环境安装
10.2.3 web端运行
10.3 Weex实例与运行
10.4 Weex基础语法
10.4.1 数据绑定

10.4.2 事件绑定
10.4.3 模板逻辑
10.5 Weex内置组件
10.5.1 scroller
10.5.2 list
10.5.3 Switch
10.5.4 Slider
10.5.5 wxc-tabbar
10.5.6 wxc-navpage
10.6 Weex内置模块
10.6.1 dom
10.6.2 steam
10.6.3 modal
10.6.4 animation
10.6.5 webview
10.6.6 navigator
10.6.7 storage
第11章 Vue.js 2.0新特性
11.1 Render函数
11.1.1 createElement用法
11.1.2 使用案例
11.1.3 函数化组件
11.1.4 JSX
11.2 服务端渲染
11.2.1 vue-server-renderer
11.2.2 简单实例

11.2.3 缓存和流式响应
11.2.4 SPA实例
欢迎来到异步社区！

版权信息

书名：Vue.js 前端开发 快速入门与专业应用

ISBN：978-7-115-44493-6

- 著　　　　　陈陆扬

　责任编辑　赵　轩

- 人民邮电出版社出版发行　　北京市丰台区成寿寺路11号

  邮编　100164　电子邮件　315@ptpress.com.cn

  网址　http://www.ptpress.com.cn

- 读者服务热线：(010)81055410

  反盗版热线：(010)81055315

内容提要

本书主要介绍Vue.js的使用方法和在实际项目中的运用，它既可以在一个页面中单独使用，也可以将整站都构建成单页面应用。为了便于理解，本书会从传统的开发角度切入，先从数据渲染、事件绑定等方面介绍在Vue.js中的使用方法，然后渐进到Vue.js自身的特性，例如数据绑定、过滤器、指令以及最重要的组件部分。除了框架用法外，本书还介绍了和Vue.js相关的重要插件和构建工具，这些工具有助于帮助用户构建一个完整的单页面应用，而不仅仅是停留在个人DEMO阶段的试验品。而对于复杂项目，Vue.js也提供了对应的状态管理工具Vuex，降低项目的开发和维护成本。鉴于完稿前，Vue.js 2.0已正式发布完毕，本书也在相关用法上对比了1.0和2.0的区别，并补充了render函数和服务端渲染等特性。

本书适用于尚未接触过MVVM类前端框架的开发者，或者初步接触Vue.js的开发者，以及实际应用Vue.js开发项目的开发者。

前言

近年来，前端框架的发展依旧火热，新的框架和名词依旧不停地出现在开发者眼前，而且开发模式也产生了一定的变化。目前来看，前端MVVM框架的出现给开发者带来了不小的便利，其中的代表就有Angular.js、React.js以及本书中将要介绍的Vue.js。这些框架的产生使得开发者能从过去手动维护DOM状态的繁琐操作中解脱出来，尽可能地让DOM的更新操作是自动的，状态变化的时候就自动更新到正确的状态。不过，新框架的引入不可避免的就是学习成本的增加以及框架普及性的问题，相对于Angular.js和React.js而言，Vue.js的学习曲线则比较平稳。目前在GitHub上已经获得了超过30000的star，成为了时下无论从实用性还是普遍性来说都是可靠的MVVM框架选择之一。

首次听说Vue.js的时候，都是介绍说体积小、适合移动端、使用简单，等等。但一开始对于新框架我一直持观望态度，毕竟前端框架更新太快，而且这又是个个人项目，仅由作者尤雨溪一人维护，不像Angular.js和React.js那样有公司支持。后来为了解决一个移动端的项目，我才正式接触了Vue.js。由于项目本身天然存在组件这个概念，并且需要在手机上运行，调研后觉得应该没有比

Vue.js更适合的工具了。在使用过程中，逐渐体会到了Vue.js的便利，数据绑定及组件系统对于提高开发效率和代码复用性来说都有相当大的帮助，并且初期对线上项目使用这种新框架的顾虑也渐渐消除了，即使随着后期复杂度的增加也并没有对项目的开发和维护成本造成影响。

本书主要从我自身的学习和开发经验出发，介绍了Vue.js的基础用法和特性，包括Vue.js的一些插件用法，用于解决客户端路由和大规模状态管理，以及打包发布等构建工具，便于正式用于线上环境。

最后，感谢Vue.js作者尤雨溪先生为前端开发者提供了这款优秀的框架，使得开发者能够更好地应对项目复杂度；也感谢人民邮电出版社的大力支持，写书的过程的确对人是一种折磨和考验；最后感谢每天早上4点多就开始叫我起床的两只猫，它们对本书的进度的确起到了很好的推动作用。

第1章　Vue.js简介

近几年，互联网前端行业发展得依旧迅猛，涌现出了很多优秀的框架，同时这些框架也正在逐渐改变我们传统的前端开发方式。Google的AngularJS、Facebook的ReactJS，这些前端MVC（MVVM）框架的出现和组件化开发的普及和规范化，既改变了原有的开发思维和方式，也使得前端开发者加快脚步，更新自己的知识结构。2014年2月，原Google员工尤雨溪公开发布了自己的前端库——Vue.js，时至今日，Vue.js在GitHub上已经收获超过30000star，而且也有越来越多的开发者在实际的生产环境中运用它。

本书主要以Vue.js 1.0.26版本为基准进行说明，Vue.js 2.0版本与之不同的地方，会在对应章节中说明。

1.1　Vue.js是什么

单独来讲，Vue.js被定义成一个用来开发Web界面的前端库，是个非常轻量级的工具。Vue.js本身具有响应式编程和组件化的特点。

所谓响应式编程,即为保持状态和视图的同步，这个在大多数前端MV*（MVC/MVVM/MVW）框架，不管是早期的backbone.js还是现在AngularJS都对这一特性进行了实现（也称之为数据绑定），但这几者的实现方式和使用方式都不相同。相比而言，Vue.js使用起来更为简单，也无需引入太多的新概念，声明实例new Vue({ data : data })后自然对data里面的数据进行了视图上的绑定。修改data的数据，视图中对应数据也会随之更改。

Vue.js的组件化理念和ReactJS异曲同工——“一切都是组件”，可以将任意封装好的代码注册成标签，例如：Vue.component('example', Example)，可以在模板中以<example></example>的形式调用。如果组件抽象得合理，这在很大程度上能减少重复开发，而且配合Vue.js的周边工具vue-loader，我们可以将一个组件的CSS、HTML和js都写在一个文件里，做到模块化的开发。

除此之外，Vue.js也可以和一些周边工具配合起来，例如vue-router和vue-resource，支持了路由和异步请求，这样就满足了开发单页面应用的基本条件。

1.2　为什么要用Vue.js

相比较Angularjs和ReactJS，Vue.js一直以轻量级，易上手被称道。MVVM的开发模式也使前端从原先的DOM操作中解放出来，我们不再需要在维护视图和数据的统一上花大量的时间，只需要关注于data的变化，代码变得更加容易维护。虽然社区和插件并没有一些老牌的开源项目那么丰富，但满足日常的开发是没有问题的。Vue.js 2.0也已经发布了beta版本，渲染层基于一个轻量级的 virtual-DOM 实现，在大多数场景下初始化渲染速度和内存消耗都提升了 2~4 倍。而阿里也开源了weex（可以理解成ReactJS-Native和ReacJS的关系），这也意味着Vue.js在移动端有了更多的可能性。

不过，对于为什么要选择使用一个框架，都需要建立在一定的项目基础上。如果脱离实际项目情况我们来谈某个框架的优劣，以及是否采用这种框架，我觉得是不够严谨的。

作为新兴的前端框架，Vue.js也抛弃了对IE8的支持，在移动端支持到Android 4.2+和iOS 7+。所以如果你在一家比较传统，还需要支持IE6的公司的话，你或许就可以考虑其他的解决方案了（或者说

服你的老板）。另外，在传统的前后端混合（通过后端模板引擎渲染）的项目中，Vue.js也会受到一定的限制，Vue实例只能和后端模板文件混合在一起，获取的数据也需要依赖于后端的渲染，这在处理一些JSON对象和数组的时候会有些麻烦。

理想状态下，我们能直接在前后端分离的新项目中使用Vue.js最合适。这能最大程度上发挥Vue.js的优势和特性，熟悉后能极大的提升我们的开发效率以及代码的复用率。尤其是移动浏览器上，Vue.js压缩后只有18KB，而且没有其他的依赖。

1.3　Vue.js的Hello world

现在来看一下我们第一个Vue.js项目，按照传统，我们来写一个Hello World。

首先，引入Vue.js的方式有很多，你可以采用直接使用CDN，例如：

```
<script src='http://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/vue/1.0.26/vue.min.js'></script>
```

也可以通过NPM进行安装：

```
npm install vue // 最新稳定版本
```

正确引入Vue.js之后，我们在HTML文件中的内容为：

```
<div id="app">
  <h1>{{message}}</h1>
</div>
```

应用的js如下：

```
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data: {
    message : 'Hello world, I am Vue.js'
  }
});
```

输出结果为：

Hello world, I am Vue.js

这种形式类似于前端模板引擎，我们把js中message值替换了HTML模板中{{message}}这部分。

不过，如果仅仅是这样的例子，我相信你也不会有什么兴趣去使用Vue.js。根据上文对Vue.js的说明，我们继续写两个有关于它特性的例子。

第一个特性是数据绑定，我们可以在运行上述例子的浏览器控制台（console）环境中输入vm.message = 'Hello Vue.js'，输出结果就变为了Hello Vue.js。也就说明vm.message和视图中的{{message}}是绑定的，我们无需手动去获取<h1>标签来修改里面的innerHTML。

同样，我们也可以绑定用户输入的数据，视图会随着用户的输入而变化，例如：

```
<div id="app">
  <h1>Your input is {{ message }}</h1>
  <input type=”text” v-model=”message”>
</div>
```



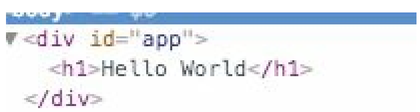
vm.message的值会随着用户在input中输入的值的变化而变化，而无需我们手动去获取DOM元素的值再同步到js中。

第二个特性是组件化，简单来说我们可以自己

定义HTML标签，并在模板中使用它，例如：

```
<div id="app">
  <message content='Hello World'></message>
</div>
<script type="text/javascript">
  var Message = Vue.extend({
    props : ['content'],
    template : '<h1>{{content}}</h1>'
  })
  Vue.component('message', Message);
  var vm = new Vue({
    el : '#app',
  });
</script>
```

我们在浏览器里最终看到的HTML结果为：



可以看到自定义的标签<message>被替换成了<h1>Hello World</h1>，当然，实际中的组件化远比示例复杂，我们会给组件添加参数及方法，使之能更好地被复用。

如果说这几个例子引起了你对Vue.js的兴趣的话，那接下来我们就会详细地说明它的基础用法和

应用场景，以及最终我们如何将它真实地运用到生产环境中。

第2章　基础特性

其实，无论前端框架如何变化，它需要处理的事情依旧是模板渲染、事件绑定、处理用户交互（输入信息或鼠标操作），只不过提供了不同的写法和理念。Vue.js则会通过声明一个实例new Vue({…})标记当前页面的HTML结构、数据的展示及相关事件的绑定。本章主要介绍Vue.js的构造函数的选项对象及用法，以及如何通过Vue.js来实现上述的常规前端功能。

2.1　实例及选项

从以前的例子可以看出，Vue.js的使用都是通过构造函数Vue({option})创建一个Vue的实例：var vm = new Vue({})。一个Vue实例相当于一个MVVM模式中的ViewModel，如图2-1所示。

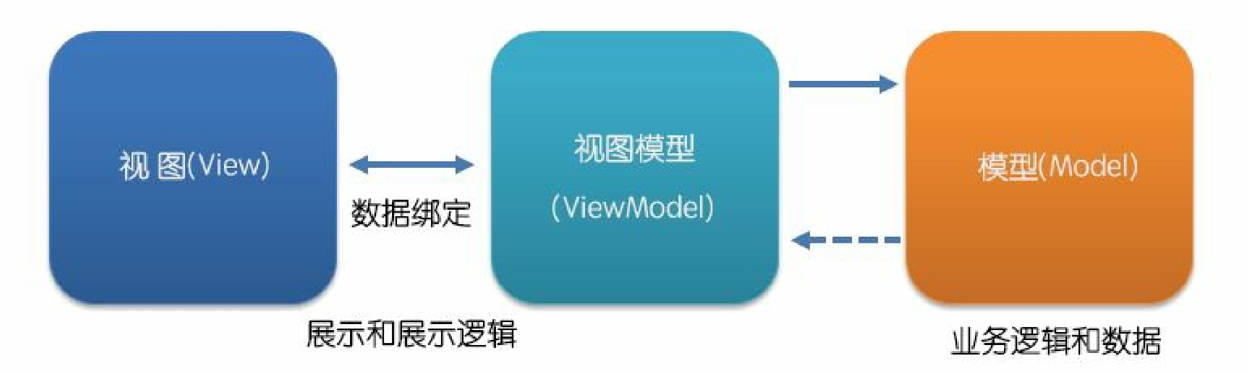


图2-1

在实例化的时候，我们可以传入一个选项对象，包含数据、模板、挂载元素、方法、生命周期钩子等选项。下面就对一些常用的选项对象属性进行具体的说明。

2.1.1　模板

选项中主要影响模板或DOM的选项有el和template，属性replace和template需要一起使用。

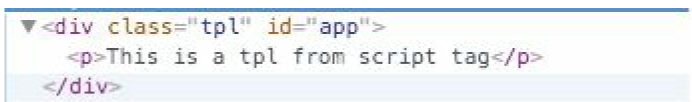
el：类型为字符串，DOM元素或函数。其作用是为实例提供挂载元素。一般来说我们会使用css选择符，或者原生的DOM元素。例如el:'#app'。在初始项中指定了el，实例将立即进入编译过程。

template：类型为字符串。默认会将template值替换挂载元素（即el值对应的元素），并合并挂载元素和模板根节点的属性（如果属性具有唯一性，类似id，则以模板根节点为准）。如果replace为false，模板template的值将插入挂载元素内。通过template插入模板的时候，挂载元素的内容都将被互联，除非使用slot进行分发（有关slot内容将在第6章组件中介绍）。在使用template时，我们往往不会把所有的HTML字符串直接写在js里面，这样影响可读性而且也不利于维护。所以经常用'#tpl'的方式赋值，并且在body内容添加<scrip id="tpl" type="x-template">为标签包含的HTML内容，这样就能将HTML从js中分离开来，示例如下：

```
<div id="app">
  <p>123</p>
</div>
<script id="tpl" type="x-template">
  <div class='tpl'>
    <p>This is a tpl from script tag</p>
  </div>
</script>
<script type="text/javascript">
```

```
  var vm = new Vue({
    el : '#app',
    template : '#tpl'
  });
</script>
```

最终输出HTML结构为：



Vue.js 2.0 中废除了replace这个参数，并且强制要求每一个Vue.js实例需要有一个根元素，即不允许组件模板为：

```
<script id="tpl" type="x-template">
  <div class='tpl'>
      …
  </div>
  <div class='tpl'>
      …
  </div>
</script>
```

这样的兄弟节点为根节点的模板形式，需要改

写成：

```
<script id="tpl" type="x-template">
  <div class='wrapper'>
    <div class='tpl'>
         …
    </div>
    <div class='tpl'>
        …
    </div>
  </div>
</script>
```

2.1.2 数据

Vue.js实例中可以通过data属性定义数据，这些数据可以在实例对应的模板中进行绑定并使用。需要注意的是，如果传入data的是一个对象，Vue实例会代理起data对象里的所有属性，而不会对传入的对象进行深拷贝。另外，我们也可以引用Vue实例vm中的$data来获取声明的数据，例如：

```
var data = { a: 1 }
var vm = new Vue({
  data: data
})
vm.$data === data // -> true
```

```
vm.a === data.a // -> true
// 设置属性也会影响到原始数据
vm.a = 2
data.a // -> 2
// 反之亦然
data.a = 3
vm.a // -> 3
```

然后在模板中使用{{a}}就会输出vm.a的值，并且修改vm.a的值，模板中的值会随之改变，我们也会称这个数据为响应式（responsive）数据（具体的用法和特性会在第2.2节的数据绑定中说明）。

需要注意的是，只有初始化时传入的对象才是响应式的，即在声明完实例后，再加上一句vm.$data.b = '2'，并在模板中使用{{b}}，这时是不会输出字符串'2'的。例如：

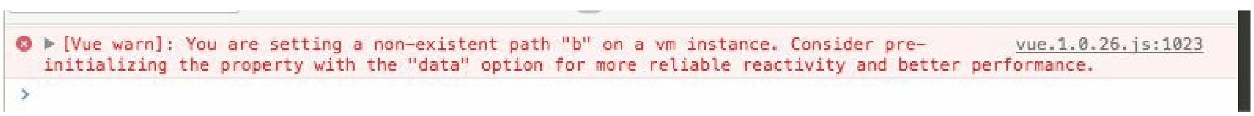
```
<div id="app">
  <p>{{a}}</p>
  <p>{{b}}</p>
</div>
var vm = new Vue({
   el : '#app',
   data : {
     a : 1
   }
});
```

```
vm.$data.b = 2;
```

如果需要在实例化之后加入响应式变量，需要调用实例方法$set， 例如：

```
vm.$set('b', 2);
```

不过Vue.js并不推荐这么做，这样会抛出一个异常：



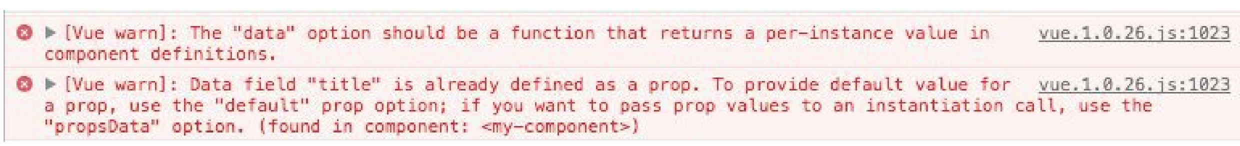
所以，我们应尽量在初始化的时候，把所有的变量都设定好，如果没有值，也可以用undefined或null占位。

另外，组件类型的实例可以通过props获取数据，同data一样，也需要在初始化时预设好。示例：

```
<my-component title='myTitle' content='myContent'></my-component>
```

```
var myComponent = Vue.component('my-component', {
   props : ['title', 'content'],
   template : '<h1>{{title}}</h1><p>{{content}}</p>'
})
```

我们也可以在上述组件类型实例中同时使用data，但有两个地方需要注意：① data的值必须是一个函数，并且返回值是原始对象。如果传给组件的data是一个原始对象的话，则在建立多个组件实例时它们就会共用这个data对象，修改其中一个组件实例的数据就会影响到其他组件实例的数据，这显然不是我们所期望的。② data中的属性和props中的不能重名。这两者均会抛出异常：



所以正确的使用方法如下：

```
var MyComponent = Vue.component('my-component', {
   props : ['title', 'content'],
   data : function() {
     return {
       desc : '123'
     }
   },
   template : '<div> \
```

```
        <h1>{{title}}</h1> \
        <p>{{content}}</p> \
        <p>{{desc}}</p> \
      </div>'
})
```

2.1.3　方法

我们可以通过选项属性methods对象来定义方法，并且使用v-on指令来监听DOM事件，例如：

```
<button v-on:click="alert"/>alert<button>
new Vue({
  el : '#app',
  data : { a : 1},
  methods : {
    alert : function() {
       alert(this.a);
     }
   }
});
```

另外，Vue.js实例也支持自定义事件，可以在初始化时传入events对象，通过实例的$emit方法进行触发。这套通信机制常用在组件间相互通信的情

况中，例如子组件冒泡触发父组件事件方法，或者父组件广播某个事件，子组件对其进行监听等。这里先简单说明下用法，详细的情况将会在第6章组件中进行说明。

```
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data : data,
  events : {
    'event.alert' : function() {
      alert('this is event alert :' + this.a);
     }
   }
});
vm.$emit('event.alert');
```

而Vue.js 2.0 中废弃了events选项属性，不再支持事件广播这类特性，推荐直接使用Vue实例的全局方法$on()/$emit()，或者使用插件Vuex来处理。

2.1.4　生命周期

Vue.js实例在创建时有一系列的初始化步骤，例如建立数据观察，编译模板，创建数据绑定等。在此过程中，我们可以通过一些定义好的生命周期钩子函数来运行业务逻辑。例如：

```
var vm = new Vue({
  data: {
    a: 1
  },
  created: function () {
    console.log('created')
  }
})
```

运行上述例子时，浏览器console中就会打印出created。

下图是实例的生命周期，可以根据提供的生命周期钩子说明Vue.js实例各个阶段的情况，Vue.js 2.0对不少钩子进行了修改，以下一并说明。

Vue.js 实例生命周期（原图出自于Vue.js官网），如图2-2所示。

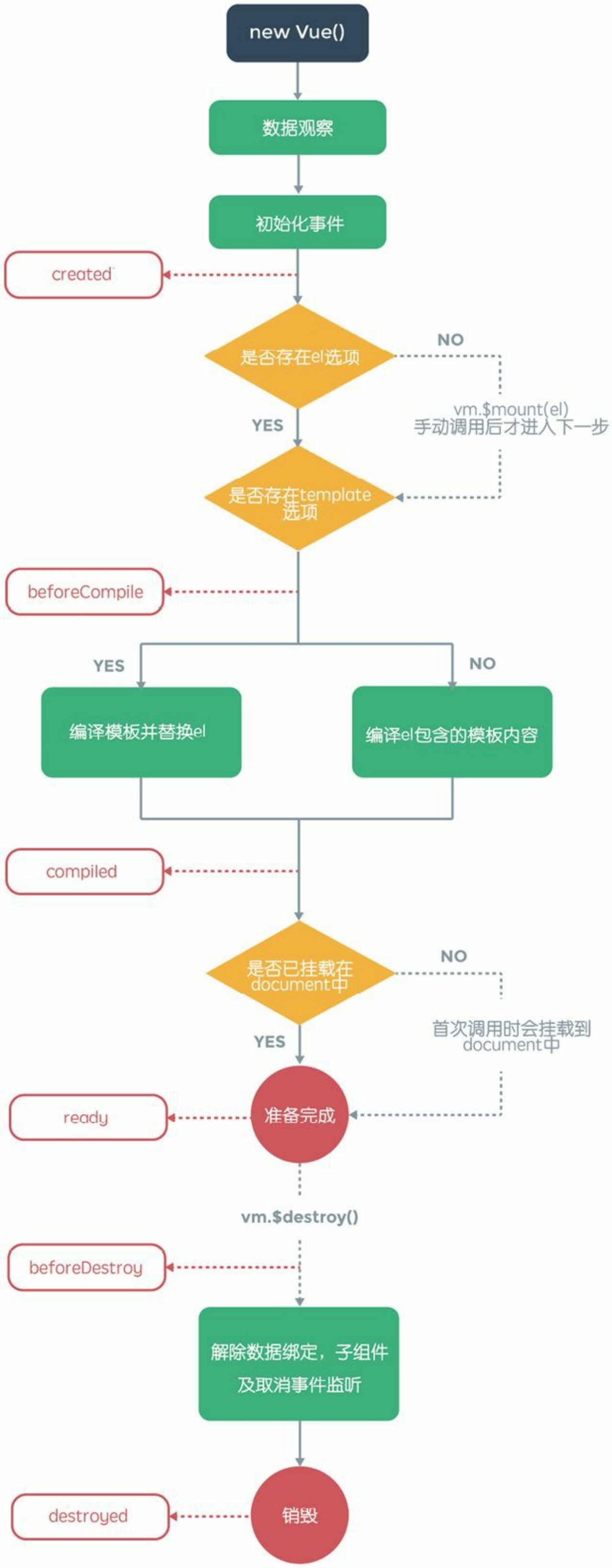

new Vue()
数据观察
初始化事件
created
是否存在el选项
NO
vm.$mount(el)
手动调用后才进入下一步
YES
是否存在template选项
beforeCompile
YES
NO
编译模板并替换el
编译el包含的模板内容
compiled
是否已挂载在document中
NO
首次调用时会挂载到document中
YES
ready
准备完成
vm.$destroy()
beforeDestroy
解除数据绑定，子组件
及取消事件监听
destroyed
销毁

图2-2

init: 在实例开始初始化时同步调用。此时数据观测、事件等都尚未初始化。2.0中更名为beforeCreate。

created：在实例创建之后调用。此时已完成数据绑定、事件方法，但尚未开始DOM编译，即未挂载到document中。

beforeCompile: 在DOM编译前调用。2.0废弃了该方法，推荐使用created。

beforeMount: 2.0新增的生命周期钩子，在mounted之前运行。

compiled: 在编译结束时调用。此时所有指令已生效，数据变化已能触发DOM更新，但不保证$el已插入文档。2.0中更名为mounted。

ready：在编译结束和$el第一次插入文档之后调用。2.0废弃了该方法，推荐使用mounted。这个变化其实已经改变了ready这个生命周期状态，相当于取消了在$el首次插入文档后的钩子函数。

attached：在vm.$el插入DOM时调用，ready会

在第一次attached后调用。操作$el必须使用指令或实例方法（例如$appendTo()），直接操作vm.$el不会触发这个钩子。2.0废弃了该方法，推荐在其他钩子中自定义方法检查是否已挂载。

detached: 同attached类似，该钩子在vm.$el从DOM删除时调用，而且必须是指令或实例方法。2.0中同样废弃了该方法。

beforeDestroy: 在开始销毁实例时调用，此刻实例仍然有效。

destroyed: 在实例被销毁之后调用。此时所有绑定和实例指令都已经解绑，子实例也被销毁。

beforeUpdate: 2.0新增的生命周期钩子，在实例挂载之后，再次更新实例（例如更新data）时会调用该方法，此时尚未更新DOM结构。

updated:2.0新增的生命周期钩子，在实例挂载之后，再次更新实例并更新完DOM结构后调用。

activated：2.0新增的生命周期钩子，需要配合动态组件keep-live属性使用。在动态组件初始化渲染的过程中调用该方法。

deactivated：2.0新增的生命周期钩子，需要配

合动态组件keep-live属性使用。在动态组件移出的过程中调用该方法。

可以通过写一个简单的demo来更清楚地了解内部的运行机制，代码如下:

```
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  init: function() {
    console.log('init');
  },
  created: function() {
    console.log('created');
  },
  beforeCompile: function() {
    console.log('beforeCompile');
  },
  compiled: function() {
    console.log('compiled');
  },
  attached: function() {
    console.log('attached');
  },
  dettached: function() {
    console.log('dettached');
  },
  beforeDestroy: function() {
    console.log('beforeDestroy');
  },
  destroyed: function() {
    console.log('destroyed');
  },
  ready: function() {
```

```
    console.log('ready');
    // 组件完成后调用$destory()函数，进行销毁
    this.$destroy();
  }
});
```

输出结果为：

```
init
created
beforeCompile
compiled
attached
ready
beforeDestroy
destroyed
>
```

2.2 数据绑定

Vue.js 作为数据驱动视图的框架，我们首先要知道的就是如何将数据在视图中展示出来，传统的Web项目中，这一过程往往是通过后端模板引擎来进行数据和视图的渲染，例如PHP的smarty，Java的velocity和freemarker。但这样导致的情况是前后端语法会交杂在一起，前端HTML文件中需要包含后端模板引擎的语法，而且渲染完成后如果需要再次修改视图，就只能通过获取DOM的方法进行修改，并手动维持数据和视图的一致。而Vue.js的核心是一个响应式的数据绑定系统，建立绑定后，DOM将和数据保持同步，这样就无需手动维护DOM，使代码能够更加简洁易懂、提升效率。

2.2.1 数据绑定语法

本小节主要介绍Vue.js的数据绑定语法，出现的例子会基于以下js代码：

```
var vm = new Vue({
   el : '#app',
   data: {
     id : 1,
     index : 0,
     name : 'Vue',
```

```
    avatar : 'http://……'
    count : [1, 2, 3, 4, 5]
    names : ['Vue1.0', 'Vue2.0'],
    items : [
      { name : 'Vue1.0', version : '1.0' },
      { name : 'Vue1.1', version : '1.0' }
    ]
  }
});
```

1. 文本插值

数据绑定最基础的形式就是文本插值，使用的是双大括号标签{{}}，为“Mustache”语法（源自前端模板引擎Mustache.js），示例如下：

```
<span>Hello {{ name }}</span> // -> Hello Vue
```

Vue.js实例vm中name属性的值将会替换Mustache标签中的name，并且修改数据对象中的name属性，DOM也会随之更新。在浏览器console中运行 vm.name = 'Vue 1.0'， 输出结果为Hello Vue 1.0。

模板语法同时也支持单次插值，即首次赋值后再更改vm实例属性值不会引起DOM变化, 例如以下模板在运行vm.name = 'Vue 1.0'后，依旧会输出Hello Vue：

```
<span>Hello {{* name }} </span> // -> Hello Vue
```

Vue.js 2.0去除了{{*}}这种写法，采用v-once代替。以上模板需要改写为{{name}}。

2. HTML属性

Mustache标签也同样适用于HTML属性中，例如：

```
<div id="id-{{id}}"></div>  // <div id="id-1"></div>
```

Vue.js 2.0 中废弃了这种写法，用v-bind指令代替，<div v-bind:id="'id-' + id"/></div> 代替，或简写为<div :id="'id-' + id"></div>

3．绑定表达式

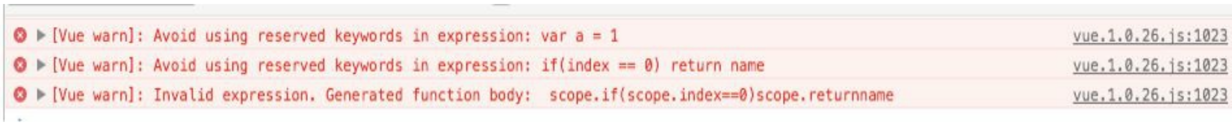
放在 Mustache 标签内的文本内容称为绑定表达式。除了直接输出属性值之外，一段绑定表达式可以由一个简单的 JavaScript 表达式和可选的一个或多个过滤器构成。例如：

```
{{ index + 1 }}  // 1
{{ index == 0 ? 'a' : 'b'}} // a
{{ name.split('').join('|') }}  // V|u|e
```

每个绑定中只能包含单个表达式，并不支持JavaScript语句，否则Vue.js就会抛出warning异常。并且绑定表达式里不支持正则表达式，如果需要进行复杂的转换，可以使用过滤器或者计算属性来进行处理，以下的例子即为无效的表达式：

```
{{ var a = 1 }}    // 无效
{{ if (ok) { return name } }} // 无效，但可以写成 ok ? name : '' 或者 ok && name这样的写法
```

Vue.js 绑定表达式warning：



4. 过滤器

Vue.js 允许在表达式后添加可选的过滤器，以管道符“|”指示。示例:

```
{{ name | uppercase }} // VUE
```

Vue.js 将name的值传入给uppercase这个内置的过滤器中（本质是一个函数），返回字符串的大写值。同时也允许多个过滤器链式使用，例如：

```
{{ name | filterA | filterB }}
```

也允许传入多个参数，例如：

```
{{ name | filterA arg1 arg2}}
```

此时，filterA将name的值做为第一个参数，arg1，arg2做为第二、第三个参数传入过滤器函数中。最终函数的返回值即为输出结果。arg1，arg2可以使用表达式，也可以加上单引号，直接传入字符串。例如：

```
{{ name.split('') | limitBy 3 1 }} // ->u,e
```

过滤器limitBy可以接受两个参数，第一个参数是设置显示个数，第二个参数为可选，指从开始元素的数组下标。

Vue.js 内置了10个过滤器，下面简单介绍它们的功能和用法。

① capitalize：字符串首字符转化成大写

② uppercase：字符串转化成大写

③ lowercase：字符串转化成小写

④ currency 参数为{String}[货币符号]，{Number} [小数位]，将数字转化成货币符号，并且会自动添加数字分节号。例如：

```
{{ amount | currency '￥' 2 }} // -> 若amount值为10000，则输出￥10,000.00
```

⑤ pluralize 参数为{String} single, [double, triple]，字符串复数化。如果接收的是一个参数，那复数形式就是在字符串末尾直接加一个“s”。如果接收多个参数，则会被当成数组处理，字符串会添加对应数组下标的值。如果字符串的个数多于参数个数，多出部分会都添加最后一个参数的值。例如：

```
<p v-for="c in count">{{ c | pluralize 'item' }}  {{ c | pluralize 'st' 'nd' 'rd' 'th' }}</p>
```

输出结果：

1item 1st

2items 2nd

3items 3rd

4items 4th

⑥ json 参数为{Number}[indent]空格缩进数，

与JSON.stringify()作用相同，将json对象数据输出成符合json格式的字符串。

⑦ debounce 传入值必须是函数，参数可选，为{Number}[wait]，即延时时长。作用是当调用函数n毫秒后，才会执行该动作，若在这n毫秒内又调用此动作则将重新计算执行时间。例如：

```
<input v-on:keyup ="onKeyup | debounce 500"> // input元素上监听了keyup事件，并且延迟500ms触发
```

⑧ limitBy 传入值必须是数组，参数为{Number}limit，{Number}[offset], limit为显示个数，offset为开始显示数组下标。例如：

```
<div v-for="item in items | limitBy 10"></div>  // items为数组，且只显示数组中的前十个元素
```

⑨ filterBy 传入值必须是数组，参数为{String | Function} targetStringOrFunction，即需要匹配的字符串或函数（通过函数返回值为true或false来判断匹配结果）；“in”（可选分隔符）；{String}[…

searchKeys]，为检索的属性区域。示例:

```
<p v-for="name in names | filterBy '1.0'">{{name}}</p>
  // 检索items数组中值包含1.0的元素
<p v-for="item in items | filterBy '1.0' in 'name'">{{
item | json}}</p> // 检索items数组中元素属性name值为1.0的
元素输出。检索区域也可以为数组，即in [name, version]，在多
个属性中进行检索
```

上述两个例子的输出结果为：

Vue1.0

{ "name": "Vue1.0", "version": "1.0" }

```
<p v-for="item in items | filterBy customFilter">{{ ite
m | json}}</p> // 使用自定义的过滤函数，函数可以在选项meth
ods中定义
methods : {
   customFilter : function(item) {
     if(item.name) return true  // 检索所有元素中包含name
属性的元素
  }
}
```

⑩ orderBy 传入值必须是数组，参数为

{String|Array|Function}sortKeys，即指定排序策略。这里可以使用单个键名，也可以传入包含多个排序键名的数组。也可以像Array.Sort()那样传入自己的排序策略函数。第二个参数为可选参数{String}[order]，即选择升序或降序，order>=0为升序，order<0为降序。下面以三种不同的参数例子来说明具体的用法：

```
单个键名：<p v-for="item in items | orderBy 'name' -1">{
{item.name}}</p> // items数组中以键名name进行降序排列
多个键名：<p v-for="item in items | orderBy [name,versio
n] ">{{item.name}}</p> //使用items里的两个键名进行排序
自定义排序函数: <p v-for="item in items | orderBy custom
Order">{{item.name}}
</p>
methods: {
  customOrder: function (a, b) {
     return parseFloat(a.version) > parseFloat(b.versio
n)  // 对比item中version的值的大小进行排序
  }
}
```

需要注意的是，Vue.js 2.0中已经去除了内置的过滤器，但也不用担心，我们会在第4章中详细说明过滤器的用法，以及如何声明自定义过滤器。而且Vue.js 的社区中本身就有优秀的开源过滤器，比如处理时间的moment.js，和货币格式化处理的

account.js，我们会在第8章中说明如何使用Vue.js的插件。

5．指令

Vue.js也提供指令（Directives）这一概念，可以理解为当表达式的值发生改变时，会有些特殊行为作用到绑定的DOM上。指令通常会直接书写在模板的HTML元素中，而为了有别于普通的属性，Vue.js指令是带有前缀的v-的属性。写法上来说，指令的值限定为绑定表达式，所以上述提到的JavaScript 表达式及过滤器规则在这里也适用。本书会在第3章中详细讲述指令及自定义指令的作用。本节先简单介绍指令绑定数据和事件的语法。

① 参数

```
<img v-bind:src="avatar" />
```

指令v-bind可以在后面带一个参数，用冒号（:）隔开，src即为参数。此时img标签中的src会与vm实例中的avatar绑定，等同于:

```
<img src="{{avatar}}" />
```

② 修饰符

修饰符（Modifiers）是以半角句号.开始的特殊后缀，用于表示指令应该以特殊方式绑定。

```
<button v-on:click.stop="doClick"></button>
```

v-on的作用是在对应的DOM元素上绑定事件监听器，doClick为函数名，而stop即为修饰符，作用是停止冒泡，相当于调用了e. stopPropagation()。

2.2.2 计算属性

在项目开发中，我们展示的数据往往需要经过一些处理。除了在模板中绑定表达式或者利用过滤器外，Vue.js还提供了计算属性这种方法，避免在模板中加入过重的业务逻辑，保证模板的结构清晰和可维护性。

1. 基础例子

```
var vm = new Vue({
```

```
  el : '#app,
  data: {
    firstName : 'Gavin',
    lastName: 'CLY'
  }
  computed : {
    fullName : function() {
      // this 指向vm实例
      return this.firstName + ' ' + this.lastName
    }
  }
});

<p>{{ firstName }}</p> // Gavin
<p>{{ lastName }}</p> // CLY
<p>{{ fullName }}</p> // Gavin CLY
```

此时，你对vm.firstName和vm.lastName进行修改，始终会影响vm.fullName。

2. Setter

如果说上面那个例子并没有体现出来计算属性的优势的话，那计算属性的Setter方法，则在更新属性时给我们带来了便利。示例：

```
var vm = new Vue({
  el : '#el',
  data: {
```

```
    cents : 100，
   }
   computed : {
    price : {
       set : function(newValue) {
         this.cents = newValue * 100;
       },
       get : function() {
         return (this.cents / 100).toFixed(2);
       }
    }
   }
});
```

在处理商品价格的时候，后端往往会把价钱定义成以分为单位的整型，避免在处理浮点类型数据时产生的问题。而前端则需要把价钱再转成元进行展示，而且如果需要对价钱进行修改的话，则又要把输入的价格再恢复到分传给后端，很是繁琐。

而在使用Vue.js的计算属性后，我们可以将vm.cents 设置为后端所存的数据，计算属性price为前端展示和更新的数据。

```
<p>&yen;{{price}}</p>  // ¥1.00
```

此时更改vm.price = 2，vm.cents会被更新为200，在传递给后端时无需再手动转化一遍数据。



2.2.3　表单控件

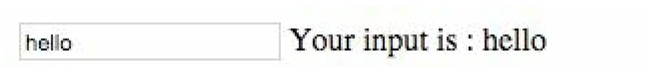
Vue.js 中提供v-model的指令对表单元素进行双向数据绑定，在修改表单元素值的同时，实例vm中对应的属性值也同时更新，反之亦然。本小节会介绍主要input元素绑定v-model后的具体用法和处理方式，示例所依赖的js代码如下:

```
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data: {
     message : '',
     gender : '',
     checked : '',
     multiChecked : [],
     selected : '',
     multiSelected : []
  }
});
```

1. Text

输入框示例，用户输入的内容和vm.message直接绑定：

```
<input type="text" v-model="message" />
<span>Your input is : {{ message }}</span>
```



2. Radio

单选框示例：

```
<label><input type="radio" value="male" v-model="gender ">男</lable>
<label><input type="radio" value="female" v-model="gender ">女</lable>
<p>{{ gender }}</p>
```

gender值即为选中的radio元素的value值。



3．Checkbox

Checkbox分两种情况：单个勾选框和多个勾选框。

单个勾选框，v-model即为布尔值，此时input的value并不影响v-model的值。

```
<input type="checkbox" v-model="checked" />
<span>checked : {{ checked }}</span>
```



多个勾选框，v-model使用相同的属性名称，且属性为数组。

```
<label><input type="checkbox" value="1" v-model=" multi
Checked">1</lable>
<label><input type="checkbox" value="2" v-model=" multi
Checked">2</lable>
<label><input type="checkbox" value="3" v-model=" multi
Checked">3</lable>
<p>MultiChecked: {{ multiChecked.join('|') }}</p>
```



4. Select

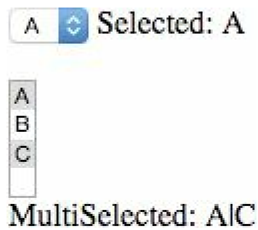
同Checkbox元素一样，Select也分单选和多选两种，多选的时候也需要绑定到一个数组。

单选：

```
<select v-model="selected">
   <option selected>A</option>
   <option>B</option>
   <option>C</option>
</select>
<span>Selected: {{ selected }}</span>
```

多选：

```
<select v-model="multiSelected" multiple>
   <option selected>A</option>
   <option>B</option>
   <option>C</option>
</select>
<br>
<span>MultiSelected: {{ multiSelected.join('|') }}</spa
n>
```



5．绑定**value**

表单控件的值同样可以绑定在Vue实例的动态属性上，用v-bind实现。示例：

1．Checkbox

<input type="checkbox" v-model="checked" v-bind:true-value="a" v-bind:false-value="b">

选中：vm.checked == vm.a // -> true

未选中：vm.checked == vm.b // -> true

2．Radio

<input type="radio" v-model="checked", v-bind:value="a">

选中: vm.checked == vm.a // -> true

3．Select Options

```
<select v-model="selected">
    <!-- 对象字面量 -->
    <option v-bind:value="{ number: 123 }">123</option>
</select>
```

选中：

```
typeof vm.selected //    -> 'object'
vm.selected.number // -> 123
```

6．参数特性

Vue.js为表单控件提供了一些参数，方便处理某些常规操作。

① lazy

默认情况下，v-model 在input 事件中同步输入框值与数据，加lazy属性后从会改到在 change 事件中同步。

```
<input v-model="query" lazy />
```

② number

会自动将用户输入转为Number类型，如果原值转换结果为NaN则返回原值。

```
<input v-model="age" number/>
```

③ debounce

debounce为设置的最小延时，单位为ms，即为单位时间内仅执行一次数据更新。该参数往往应用在高耗操作上，例如在更新时发出ajax请求返回提示信息。

```
<input v-model="query" debounce="500" />
```

不过Vue.js 2.0中取消了lazy和number作为参数，用修饰符（modifier）来代替:

```
<input v-model.lazy="query" />  <input v-model.numer="age" />
```

新增了trim修饰符，去掉输入值首尾空格:

```
<input v-model.trim="name" />
```

去除了debounce这个参数，原因是无法监测到输入新数据，但尚未同步到vm实例属性时这个状态。如果仍有需要，官方提供了手动实现的例子https://jsbin.com/zefawu/3/edit?html,output 。

2.2.4　Class与Style绑定

在开发过程中，我们经常会遇到动态添加类名或直接修改内联样式（例如tab切换）。class和style都是DOM元素的attribute，我们当然可以直接使用v-bind对这两个属性进行数据绑定，例如<p v-bind:style='style'><p>，然后通过修改vm.style的值对元素样式进行修改。但这样未免过于繁琐而且容易出错，所以Vue.js为这两个属性单独做了增强处理，表达式的结果类型除了字符串之外，还可以是

对象和数组。本小节就会对这两个属性具体的用法进行说明。

1. Class绑定

首先说明的是class属性，我们绑定的数据可以是对象和数组，具体的语法如下：

① 对象语法：v-bind:class接受参数是一个对象，而且可以与普通的class属性共存。

```
<div class="tab" v-bind:calss="{'active' : active , 'un
active' : !active}">
</div>
vm实例中需要包含
   data : {
     active : true
  }
```

渲染结果为： <div class="tab active"></div>

② 数组语法：v-bind:class也接受数组作为参数。

```
<div v-bind:class="[classA, classB]"></div>
vm实例中需要包含
   data : {
```

```
    classA : 'class-a',
    classB : 'class-b'
  }
```

渲染结果为：<div class="class-a class-b"></div>。

也可以使用三元表达式切换数组中的class，<div v-bind:class="[classA, isB ? classB : '']"></div>。如果vm.isB = false, 则渲染结果为<div v-bind:class="class-a"></div>。

2. 内联样式绑定

style属性绑定的数据即为内联样式，同样具有对象和数组两种形式：

① 对象语法：直接绑定符合样式格式的对象。

```
<div v-bind:style="alertStyle"></div>
data : {
  alertStyle : {
    color : 'red',
    fontSize : '20px'
  }
}
```

除了直接绑定对象外，也可以绑定单个属性或直接使用字符串。

```
<div v-bind:style="{ fontSize : alertStyle.fontSize, color : 'red'}"></div>
```

② 数组语法：v-bind:style 允许将多个样式对象绑定到统一元素上。

```
<div v-bind:style="[ styleObjectA, styleObjectB]" .></div>
```

3．自动添加前缀

在使用transform这类属性时，v-bind:style会根据需要自动添加厂商前缀。:style在运行时进行前缀探测，如果浏览器版本本身就支持不加前缀的css属性，那就不会添加。

2.3 模板渲染

当获取到后端数据后，我们会把它按照一定的规则加载到写好的模板中，输出成在浏览器中显示的HTML，这个过程就称之为渲染。而Vue.js是在前端（即浏览器内）进行的模板渲染。本节主要介绍Vue.js渲染的基本语法。

2.3.1 前后端渲染对比

早期的Web项目一般是在服务器端进行渲染，服务器进程从数据库获取数据后，利用后端模板引擎，甚至于直接在HTML模板中嵌入后端语言（例如JSP），将数据加载进来生成HTML，然后通过网络传输到用户的浏览器中，然后被浏览器解析成可见的页面。而前端渲染则是在浏览器里利用JS把数据和HTML模板进行组合。两种方式各有自己的优缺点，需要更具自己的业务场景来选择技术方案。

前端渲染的优点在于：

① 业务分离，后端只需要提供数据接口，前端在开发时也不需要部署对应的后端环境，通过一些

代理服务器工具就能远程获取后端数据进行开发，能够提升开发效率。

② 计算量转移，原本需要后端渲染的任务转移给了前端，减轻了服务器的压力。

而后端渲染的优点在于：

① 对搜索引擎友好。

② 首页加载时间短，后端渲染加载完成后就直接显示HTML，但前端渲染在加载完成后还需要有段js渲染的时间。

Vue.js 2.0 开始支持服务端渲染，从而让开发者在使用上有了更多的选择。

2.3.2　条件渲染

Vue.js 提供v-if，v-show，v-else，v-for这几个指令来说明模板和数据间的逻辑关系，这基本就构成了模板引擎的主要部分。下面将详细说明这几个指令的用法和场景。

1．v-if/v-else

v-if和v-else的作用是根据数据值来判断是否输

出该DOM元素，以及包含的子元素。例如：

```
<div v-if="yes">yes</div>
```

如果当前vm实例中包含data.yes = true，则模板引擎将会编译这个DOM节点，输出<div>yes</div>。

我们也可以利用v-else来配合v-if使用。例如：

```
<div v-if="yes">yes</div>
<div v-else>no</div>
```

需要注意的是，v-else必须紧跟v-if，不然该指令不起作用。例如：

```
<div v-if="yes">yes</div>
<p>the v-else div shows</p>
<div v-else>no</div>
```

最终这三个元素都会输出显示在浏览器中。

v-if绑定的元素包含子元素则不影响和v-else的使用。例如：

```
<div v-if="yes">
   <div v-if="inner">inner</div>
   <div v-else>not inner</div>
</div>
<div v-else>no</div>
new Vue({
   data : {
     yes : true,
     inner : false
   }
})
```

输出结果为：

```
<div>
   <div>not inner></div>
</div>
```

2．v-show

除了v-if，v-show也是可以根据条件展示元素的一种指令。例如：

```
<div v-show="show">show</div>
```

也可以搭配v-else使用，用法和v-if一致。例如：

```
<div v-show="show">show</div>
<div v-else>hidden</div>
```

与v-if不同的是，v-show元素的使用会渲染并保持在DOM中。v-show只是切换元素的css属性display。例如：

```
<div v-if="show">if</div>
<div v-show="show">show</div>
```

show分别为true时的结果：

```
<!-- v-if vs v-show  -->
<div>if</div>
<div>show</div>
```

show分别为false时的结果：

```
<!-- v-if vs v-show  -->
<div style="display: none;">show</div>
```

3．v-if vs v-show

从上述v-show图能够明显看到，当v-if和v-show的条件发生变化时，v-if引起了dom操作级别的变化，而v-show仅发生了样式的变化，从切换的角度考虑，v-show消耗的性能要比v-if小。

除此之外， v-if切换时，Vue.js会有一个局部编译/卸载的过程，因为v-if中的模板也可能包括数据绑定或子组件。v-if会确保条件块在切换当中适当地销毁与中间内部的事件监听器和子组件。而且v-if是惰性的，如果在初始条件为假时，v-if本身什么都不会做，而v-show则仍会进行正常的操作，然后把css样式设置为display:none。

所以，总的来说，v-if有更高的切换消耗而v-show有更高的初始渲染消耗，我们需要根据实际的使用场景来选择合适的指令。

2.3.3 列表渲染

v-for指令主要用于列表渲染，将根据接收到数组重复渲染v-for绑定到的DOM元素及内部的子元素，并且可以通过设置别名的方式，获取数组内数据渲染到节点中。例如：

```
<ul>
   <li v-for="item in items">
     <h3>{{item.title}}</h3>
     <p>{{item.description}}</p>
   </li>
</ul>
var vm = new Vue({
   el : '#app',
   data: {
     items : [
       { title : 'title-1', description : 'description-1
'},
       { title : 'title-2', description : 'description-2
'},
       { title : 'title-3', description : 'description-3
'},
       { title : 'title-4', description : 'description-4
'}
     ]
   }
});
```

其中items为data中的属性名，item为别名，可以通过item来获取当前数组遍历的每个元素，输出

结果为：

```
<ul>
   <li>
     <h3>title-1</h3>
     <p>description-1</p>
   </li><li>
     <h3>title-2</h3>
     <p>description-2</p>
   </li><li>
     <h3>title-3</h3>
     <p>description-3</p>
   </li><li>
     <h3>title-4</h3>
     <p>description-4</p>
   </li>
</ul>
```

v-for内置了$index变量，可以在v-for指令内调用，输出当前数组元素的索引。另外，我们也可以自己指定索引的别名，如<li v-for="(index,item) in items">{{index}} – {{$index}} – {{item.title}} ，输出结果为：

```
<ul>
   <li>
     0 - 0 - title-1
   </li><li>
     1 - 1 - title-2
```

```
   </li><li>
     2 - 2 - title-3
   </li><li>
     3 - 3 - title-4
   </li>
</ul>
```

需要注意的是Vue.js对data中数组的原生方法进行了封装，所以在改变数组时能触发视图更新，但以下两种情况是无法触发视图更新的：

① 通过索引直接修改数组元素， 例如 vm.items[0] = { title : 'title-changed'};

② 无法直接修改“修改数组”的长度， 例如：vm.items.length = 0

对于第一种情况，Vue.js提供了$set方法，在修改数据的同时进行视图更新，可以写成：

vm.items.$set(0, { title : 'title-changed'} 或者 vm.$set('items[0]', { title : 'title- also-changed '})， 这两种方式皆可以达到效果。

在列表渲染的时候，有个性能方面的小技巧，如果数组中有唯一标识id，例如：

```
items : [
  { _id : 1, title : 'title-1'},
  { _id : 2, title : 'title-2'},
  { _id : 3, title : 'title-3'}
  …
]
```

通过trace-by给数组设定唯一标识，我们将上述v-for作用于的li元素修改为：

```
<li v-for="item in items" track-by="_id"></li>
```

这样，Vue.js在渲染过程中会尽量复用原有对象的作用域及DOM元素。

v-for除了可以遍历数组外，也可以遍历对象，与$index类似，作用域内可以访问另一内置变量$key，也可以使用（key, value）形式自定义key变量。

```
<li v-for="(key, value) in objectDemo">
   {{key}} - {{$key}} : {{value}}
</li>
var vm = new Vue({
```

```
    el : '#app',
    data: {
      objectDemo : {
        a : 'a-value',
        b : 'b-value',
        c : 'c-value',
      }
    }
});
```

输出结果：

- a - a : a-value
- b - b : b-value
- c - c : c-value

最后，v-for还可以接受单个整数，用作循环次数：

```
<li v-for="n in 5">
    {{ n }}
</li>
```

输出结果：

- 0
- 1
- 2
- 3
- 4

2.3.4 template标签用法

上述的例子中，v-show和v-if指令都包含在一个根元素中，那是否有方式可以将指令作用到多个兄弟DOM元素上？Vue.js提供了template标签，我们可以将指令作用到这个标签上，但最后的渲染结果里不会有它。例如：

```
<template v-if="yes">
  <p>There is first dom</p>
  <p>There is second dom</p>
  <p>There is third dom</p>
</template>
```

输出结果为：

```
<!-- template -->
<p>There is first dom</p>
<p>There is second dom</p>
<p>There is third dom</p>
```

同样， template标签也支持使用v-for指令，用来渲染同级的多个兄弟元素。例如：

```
<template v-for="item in items">
  <p>{{item.name}}</p>
  <p>{{item.desc}}<p>
</template>
```

2.4　事件绑定与监听

当模板渲染完成之后，就可以进行事件的绑定与监听了。Vue.js提供了v-on指令用来监听DOM事件，通常在模板内直接使用，而不像传统方式在js中获取DOM元素，然后绑定事件。例如：

```
<button v-on:click="say">Say</button>
```

2.4.1　方法及内联语句处理器

通过v-on可以绑定实例选项属性methods中的方法作为事件的处理器，v-on:后参数接受所有的原生事件名称。例如：

```
<button v-on:click="say">Say</button>
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data: {
    msg : 'Hello Vue.js'
  },
  methods : {
    say : function() {
        alert(this.msg);
    }
```

```
  }
});
```

单击button，即可触发say函数，弹出alert框'Hello Vue.js'。

Vue.js 也提供了v-on的缩写形式，我们可以将模板中的内容改写为<button @click='say'>Say</button>，这两句语句是等价的。

除了直接绑定methods函数外，v-on也支持内联JavaScript语句，但仅限一个语句。例如：

```
<button v-on:click="sayFrom ('from param')">Say</button
>
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data: {
    msg : 'Hello Vue.js'
  },
  methods : {
    sayFrom: function(from) {
      alert(this.msg + '' + from);
    }
  }
});
```

在直接绑定methods函数和内联JavaScript语句时，都有可能需要获取原生DOM事件对象，以下两种方式都可以获取：

```
<button v-on:click="showEvent">Event</button>
<button v-on:click="showEvent($event)">showEvent</butto
n>
<button v-on:click="showEvent()">showEvent</button> //
这样写获取不到event
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  methods : {
    showEvent : function(event) {
    console.log(event);
    }
  }
});
```

同一元素上也可以通过v-on绑定多个相同事件函数，执行顺序为顺序执行，例如：

```
<div v-on:click="sayFrom('first')" v-on:click ="sayFrom
('second')">
```

2.4.2 修饰符

Vue.js为指令v-on提供了多个修饰符，方便我们处理一些DOM事件的细节，并且修饰符可以串联使用。主要的修饰符如下。

.stop: 等同于调用event. stopPropagation()。

.prevent: 等同于调用event.preventDefault()。

.capture: 使用capture模式添加事件监听器。

.self: 只当事件是从监听元素本身触发时才触发回调。

使用方式如下：

```
<a v-on:click.stop='doThis'></a>
<form v-on:submit.prevent="onSubmit"></form> // 阻止表单默认提交事件
<form v-on:submit.stop.prevent="onSubmit"></form> // 阻止默认提交事件且阻止冒泡
<form v-on:submit.stop.prevent></form> // 也可以只有修饰符，并不绑定事件
```

可以尝试运行以下这个例子，更好地理解修饰

符在其中起到的作用。

```
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  methods : {
    saySelf(msg) {
    alert(msg);
    }
  }
});
<div v-on:click="saySelf('click from inner')" v-on:clic
k.self="saySelf('click from self')">
  <button v-on:click="saySelf('button click')">button</
button>
  <button v-on:click.stop="saySelf('just button click')
">button</button>
</div>
```

除了事件修饰符之外，v-on还提供了按键修饰符，方便我们监听键盘事件中的按键。例如：

```
<input v-on:keyup.13="submit"/> // 监听input的输入，当输
入回车时触发Submit函数（回车的keycode值为13），用于处理常见
的用户输入完直接按回车键提交）
```

Vue.js给一些常用的按键名提供了别称，这样

就省去了一些记keyCode的事件。全部按键别名为：enter、tab、delete、esc、space、up、down、left、right。例如：

```
<input v-on:keyup.enter="submit" />
```

Vue.js也允许我们自己定义按键别名，例如：

```
Vue.directive('on').keyCodes.f1 = 112; // 即可以使用<input v-on:keyup.f1="help" />
```

Vue.js 2.0 中可以直接在Vue.config.keyCodes里添加自定义按键别名，无需修改v-on指令，例如：

Vue.config.keyCodes.f1 = 12。

2.4.3 与传统事件绑定的区别

如果你之前没有接触过Angularjs，ReactJS这类框架，或许会对Vue.js这种事件监听方式感到困惑。毕竟我们一开始接受的理念就是将HTML和JS隔离开编写。但其实Vue.js事件处理方法和表达式

都严格绑定在当前视图的ViewModel上，所以并不会导致维护困难。

而这么写的好处在于：

① 无需手动管理事件。ViewModal被销毁时，所有的事件处理器都会自动被删除，让我们从获取DOM绑定事件然后在特定情况下再解绑这样的事情中解脱出来。

② 解耦。ViewModel代码是纯粹的逻辑代码，和DOM无关，有利于我们写自动化测试用例。

还有个与以往不同的细节是，我们在处理ul、li这种列表，尤其是下拉刷新这种需要异步加载数据的列表时，往往会把li事件代理到ul上，这样异步加载进来的新数据就不需要再次绑定事件。而Vue.js这类的框架由于不需要手动添加事件，往往直接会把事件绑定在li上，类似这样:<li v-repeat="item in items" v-on:click="clickLi">，理论上每次新增li的时候都会进行同li个数的事件绑定，比用事件代理多耗了些性能。但在实际运用中并没有什么特别的性能瓶颈影响，而且我们也省去在代理中处理e.target的步骤，让事件和DOM元素关系更紧密、简单。

2.5 Vue.extend()

组件化开发也是Vue.js中非常重要的一个特性，我们可以将一个页面看成一个大的根组件，里面包含的元素就是不同的子组件，子组件也可以在不同的根组件里被调用。在上述例子中，可以看到在一个页面中通常会声明一个Vue的实例new Vue({})作为根组件，那么如何生成可被重复使用的子组件呢？Vue.js提供了Vue.extend(options)方法，创建基础Vue构造器的“子类”，参数options对象和直接声明Vue实例参数对象基本一致，使用方法如下：

```
var Child = Vue.extend({
  template : '#child',
  // 不同的是，el和data选项需要通过函数返回值赋值，避免多个
组件实例共用一个数据
  data : function() {
    return {
      ….
    }
  }
  ….
})
Vue.component('child', Child)  // 全局注册子组件
<child ….></child>  // 子组件在其他组件内的调用方式
```

更多组件的使用方法将会在第6章中进行详细的说明。

第3章　指令

指令是Vue.js中一个重要的特性，主要提供了一种机制将数据的变化映射为DOM行为。那什么叫数据的变化映射为DOM行为？前文中阐述过Vue.js是通过数据驱动的，所以我们不会直接去修改DOM结构，不会出现类似于$('ul').append('
one
')这样的操作。当数据变化时，指令会依据设定好的操作对DOM进行修改，这样就可以只关注数据的变化，而不用去管理DOM的变化和状态，使得逻辑更加清晰，可维护性更好。

Vue.js本身就提供了大量的内置指令来进行对DOM的操作，我们也可以开发自定义指令。本章主要介绍部分常见指令的使用及场景以及自定义指令的开发和指令相关的参数。

3.1　内置指令

本节主要介绍Vue.js的内置指令。

3.1.1　v-bind

v-bind主要用于动态绑定DOM元素属性（attribute），即元素属性实际的值是由vm实例中的data属性提供的。例如：

```
<img v-bind:src='avatar' />
new Vue({
  data : {
    avatar : 'http://….'
  }
})
```

v-bind可以简写为：，上述例子即可简写为。

v-bind还拥有三种修饰符，分别为.sync、.once、.camel，作用分别如下。

.sync：用于组件props属性，进行双向绑定，

即父组件绑定传递给子组件的值，无论在哪个组件中对其进行了修改，其他组件中的这个值也会随之更新。例如：<my-child :parent.sync='parent'></my-child>。父组件实例vm.parent将通过prop选项传递给子组件my-child，即my-child组件构造函数需要定义选项props:['parent']，便可通过子组件自身实例vm.parent获取父组件传递的数据。两个组件都共享这一份数据，不论谁修改了这份数据，组件获取的数据都是一致的。但一般不推荐子组件直接修改父组件数据，这样会导致耦合且组件内的数据不容易维护。

.once：同.synce一样，用于组件props属性，但进行的是单次绑定。和双向绑定正好相反，单次绑定是将绑定数据传递给子组件后，子组件单独维护这份数据，和父组件的数据再无关系，父组件的数据发生变化也不会影响子组件中的数据。例如：<my-child :parent.once='parent'></my-child>

.camel：将绑定的特性名字转回驼峰命名。只能用于普通HTML属性的绑定，通常会用于svg标签下的属性，例如：<svg width='400' height='300' :view-box.camel='viewBox'></svg>，输出结果即为<svg width="400" height="300" viewBox="….."></svg>

不过在Vue.js 2.0中，修饰符.syce和.once均被废弃，规定组件间仅能单向传递，如果子组件需要修改父组件，则必须使用事件机制来进行处理。

3.1.2　v-model

v-model指令在第2.2.3小节中的表单控件中已经说明过了，这里就不再赘述了。该指令主要用于input、select、textarea标签中，具有lazy、number、debounce（2.0废除）、trim（2.0新增）这些修饰符。

3.1.3　v-if/v-else/v-show

v-if/v-else/v-show这三个指令主要用于根据条件展示对应的模板内容，这在第2.3.2小节的渲染语法中也进行了说明。v-if和v-show的主要区别就在于，v-if在条件为false的情况下并不进行模板的编译，而v-show则会在模板编译好之后将元素隐藏掉。v-if的切换消耗要比v-show高，但初始条件为false的情况下，v-if的初始渲染要稍快。

3.1.4　v-for

v-for也是用于模板渲染的指令，在第2.3.3小节列表渲染中我们也已说明过，这里就不再赘述。常

见用法如下：

```
<ul>
  <li v-for='(index, item) in items'>
    <p>{{ item.name }}</p>
    …..
  </li>
</ul>
```

v-for指令用法在Vue.js 2.0中做了些细微的调整，大致包含以下几个方面：

1．参数顺序变化

当包含参数index或key时，对象参数修改为（item, index）或（value, key），这样与JS Array对象的新方法forEach和map，以及一些对象迭代器（例如lodash）的参数能保持一致。

2．**v-bind:key**

属性track-by被v-bind：key代替，<div v-for="item in items" tranck-by="id">需要改写成<div v-for="item in items" v-bind:key="item.id">。

3．**n in 10**

v-for="n in 10"中的n由原来的0～9迭代变成1～10迭代。

3.1.5 v-on

v-on指令主要用于事件绑定，在第2.4节中我们已经说明。回顾一下用法：

```
<button v-on:click='onClick'></button>
```

v-on可以简写为：

```
<button @click='onClick'></button>
```

修饰符包括.stop、.prevent、.capture、.self以及指定按键.{keyCode|keyAlias}。

在Vue.js 2.0中，在组件上使用v-on指令只监听自定义事件，即使用$emit触发的事件；如果要监听原生事件，需要使用修饰符.native，例如<my-component v-on:click.native="onClick"></my-component>。

3.1.6 v-text

v-text，参数类型为String，作用是更新元素的textContent。{{}}文本插值本身也会被编译成textNode的一个v-text指令。而与直接使用{{}}不同的是，v-text需要绑定在某个元素上，能避免未编译前的闪现问题。例如：

```
<span v-text="msg"></span>
```

如果直接使用{{msg}}，在生命周期beforeCompile期间，此刻msg数据尚未编译至{{msg}}中，用户能看到一瞬间的{{msg}}，然后闪现为There is a message，而用v-text的话则不会有这个问题，如图3-1所示。

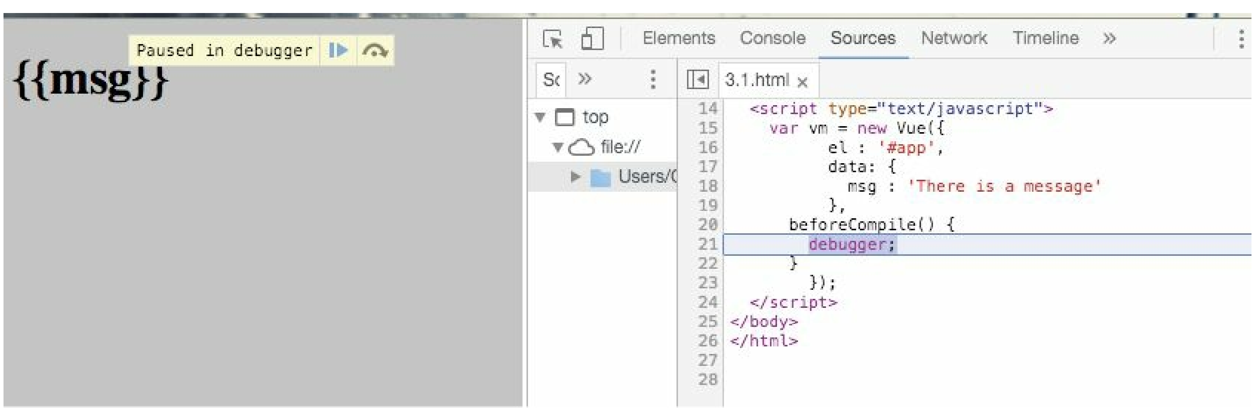


图3-1

3.1.7　v-HTML

v-HTML, 参数类型为String， 作用为更新元素的innerHTML，接受的字符串不会进行编译等操作，按普通HTML处理。同v-text类似，{{{}}}插值也会编译为节点的v-HTML指令，v-HTML也需要绑定在某个元素上且能避免编译前闪现问题。例如：

```
<div>{{{HTML}}}</div>
<div v-HTML="HTML"></div>
```

3.1.8　v-el

v-el指令为DOM元素注册了一个索引，使得我们可以直接访问DOM元素。语法上说，可以通过所属实例的$els属性调用。例如：

```
<div v-el:demo>there is a el demo</div>
vm.$els.demo.innerText // -> there is a el demo
```

或者在vm内部通过this进行调用。

另外，由于HMTL不区分大小写，在v-el中如果使用了驼峰式命名，系统会自动转成小写。但可以使用“-”来连接你期望大写的字母。例如：

```
<div v-el:camelCase>There is a camelcase</div>
<div v-el:camel-case>There is a camelCase</div>
vm.$els.camelcase.innerText // -> There is a camelcase
vm.$els.camelCase.innerText // -> There is a camelCase
```

3.1.9 v-ref

v-ref指令与v-el类似，只不过v-ref作用于子组件上，实例可以通过$refs访问子组件。命名方式也类似，想使用驼峰式命名的话用“-”来做连接。例如：

```
<message v-ref:title content="title"></message>
<message v-ref:sub-title content="subTitle"></message>
var Message = Vue.extend({
  props : ['content'],
  template : '<h1>{{content}}</h1>'
});
Vue.component('message', Message);
```

我们最终将vm.$refs.title和vm.$refs.subTitle用console.log的方式打印到控制台中，结果为：

```
▶ VueComponent {$el: h1, $parent: Vue, $root: Vue, $children: Array[0], $refs: Object…}
▶ VueComponent {$el: h1, $parent: Vue, $root: Vue, $children: Array[0], $refs: Object…}
>
```

输出了两个子组件的实例。

从理论上来说，我们可以通过父组件对子组件进行任意的操作，但实际上尽量还是会采用props数据绑定，用组件间通信的方式去进行逻辑上的交互，尽量让组件只操作自己内部的数据和状态，如果组件间有通信，也通过调用组件暴露出来的接口进行通信，而不是直接跨组件修改数据。

3.1.10　v-pre

v-pre指令相对简单，就是跳过编译这个元素和子元素，显示原始的{{}}Mustache标签，用来减少编译时间。例如：

```
<div v-pre>{{ uncompiled}}</div>
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data: {
    uncompiled : 'Thers is an uncompiled element'
  }
});
```

最后输出：



3.1.11 v-cloak

v-cloak指令相当于在元素上添加了一个[v-cloak]的属性，直到关联的实例结束编译。官方推荐可以和css规则[v-cloak]{ display :none }一起使用，可以隐藏未编译的Mustache标签直到实例准备完毕。例如：

```
<div v-cloak>{{ msg }}</div>
```

3.1.12 v-once

v-once指令是Vue.js 2.0中新增的内置指令，用于标明元素或组件只渲染一次，即使随后发生绑定数据的变化或更新，该元素或组件及包含的子元素都不会再次被编译和渲染。这样就相当于我们明确

标注了这些元素不需要被更新，所以v-once的作用是最大程度地提升了更新行为中页面的性能，可以略过一些明确不需要变化的步骤。使用方式如下：

```
<span v-once>{{msg}}</span>
<my-component v-once :msg='msg'></my-component>
```

3.2 自定义指令基础

除了内置指令外，Vue.js也提供了方法让我们可以注册自定义指令，以便封装对DOM元素的重的处理行为，提高代码复用率。本小节主要说明了如何创建、注册自定义指令，以及讲述指令的相关属性钩子函数，更深一步地了解指令在Vue.js中起到的作用。

3.2.1 指令的注册

我们可以通过Vue.directive(id, definition) 方法注册一个全局自定义指令，接收参数id和定义对象。id是指令的唯一标识，定义对象则是指令的相关属性及钩子函数。例如：

Vue.directive(‘global-directive’, definition); // 我们暂时只注册了这个指令，并没有赋予这个指令任何功能。

我们可以在模板中这么使用：

```
<div v-global-directive></div>
```

而除了全局注册指令外，我们也可以通过在组件的directives选项注册一个局部的自定义指令。例如：

```
var comp = Vue.extend({
  directives : {
    'localDirective' : {}  // 可以采用驼峰式命名
  }
});
```

该指令就只能在当前组件内通过v-local-directive的方式调用，而无法被其他组件调用。

3.2.2　指令的定义对象

我们在注册指令的同时，可以传入definition定义对象，对指令赋予一些特殊的功能。这个定义对象主要包含三个钩子函数：bind、 update和unbind。

bind: 只被调用一次，在指令第一次绑定到元素上时调用。

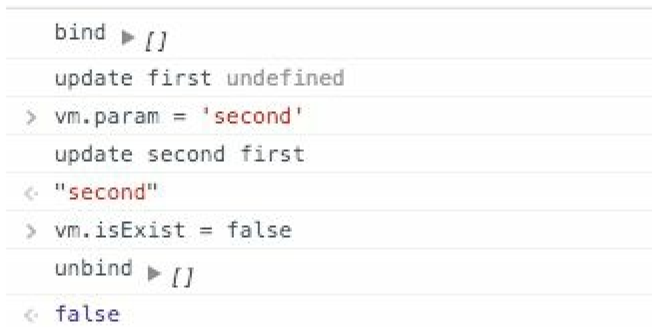
update：指令在bind之后以初始值为参数进行第一次调用，之后每次当绑定值发生变化时调用，update接收到的参数为newValue和oldValue

unbind：指令从元素上解绑时调用，只调用一次。

这三个函数都是可选函数，但注册一个空指令肯定没有意义，来看下面这个例子，会使我们对整个指令周期有更明确的认识。

```
<div v-if="isExist" v-my-directive="param"></div>
Vue.directive('my-directive', {
  bind : function() {
    console.log('bind', arguments);
  },
  update : function(newValue, oldValue) {
    console.log('update', newValue, oldValue)
  },
  unbind : function() {
    console.log('unbind', arguments);
  }
})
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data : {
    param : 'first',
    isExist : true
  }
});
```

我们在控制台里先后输入vm.param ='second'和vm.isExist = false，整体输出如下：



另外，如果我们只需要使用update函数时，可以直接传入一个函数代替定义对象：

```
Vue.directive('my-directive', function(value) {
  // 该函数即为update函数
});
```

上述例子中，可以使用my-directive指令绑定的值是data中的param属性。也可以直接绑定字符串常量，或使用字面修饰符，但这样的话需要注意update方法将只调用一次，因为普通字符串不能响应数据变化。例如：

```
<div v-my-directive="constant string"/></div>  // -> va
```

```
lue为undefined，因为data中没有对应的属性
<div v-my-direcitve="'constant string'"></div> // -> va
lue 为constant string，绑定字符串需要加单引号
<div v-my-directive.literal="constant string"></div> //
 -> value 为constant string，利用字面修饰符后无需使用单引号
```

除了字符串外，指令也能接受对象字面量或任意合法的JavaScript表达式。例如：

```
<div v-my-directive="{ title : 'Vue.js', author : 'You' }" ></div>
<div v-my-directive="isExist ? 'yes' : 'no'" ></div>
```



注意此时对象字面量不需要用单引号括起来，这和字符串常量不一样。

3.2.3　指令实例属性

除了了解指令的生命周期外，还需要知道指令中能调用的相关属性，以便我们对相关DOM进行

操作。在指令的钩子函数内，可以通过this来调用指令实例。下面就详细说明指令的实例属性。

el：指令绑定的元素。

vm：该指令的上下文ViewModel，可以为new Vue()的实例，也可以为组件实例。

expression：指令的表达式，不包括参数和过滤器。

arg：指令的参数。

name：指令的名字，不包括v-前缀。

modifiers：一个对象，包含指令的修饰符。

descriptor：一个对象，包含指令的解析结果。

我们可以通过以下这个例子，更直观地了解到这些属性：

```
<div v-my-msg:console.log="content"></div>
Vue.directive('my-msg', {
  bind : function() {
    console.log('~~~~~~~~~~~bind~~~~~~~~~~~~~');
    console.log('el', this.el);
    console.log('name', this.name);
    console.log('vm', this.vm);
```

```
    console.log('expression', this.expression);
    console.log('arg', this.arg);
    console.log('modifiers', this.modifiers);
    console.log('descriptor', this.descriptor);
  },
  update : function(newValue, oldValue) {
    var keys = Object.keys(this.modifiers);
    window[this.arg][keys[0]](newValue);
  },
  unbind : function() {
  }
});
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data : {
    content : 'there is the content'
  }
});
```

输出结果如下：



3.2.4　元素指令

元素指令是Vue.js的一种特殊指令，普通指令需要绑定在某个具体的DOM元素上，但元素指令可以单独存在，从使用方式上看更像是一个组件，但本身内部的实例属性和钩子函数是和指令一致的。例如：

```
<div v-my-directive></div> // -> 普通指令使用方式
<my-directive></my-directive> // -> 元素指令使用方式
```

元素指令的注册方式和普通指令类似，也有全局注册和局部注册两种。

```
Vue.elementDirective('my-ele-directive') // 全局注册方式
var Comp = Vue.extend({  // 局部注册，仅限该组件内使用
  … // 省略了其他参数
  elementDirectives : {
    'eleDirective' : {}
  }
});
Vue.component('comp', Comp);
```

元素指令不能接受参数或表达式，但可以读取

元素特性从而决定行为。而且当编译过程中遇到一个元素指令时，Vue.js将忽略该元素及其子元素，只有元素指令本身才可以操作该元素及其子元素。

Vue.js 2.0中取消了这个特性，推荐使用组件来实现需要的业务。

3.3　指令的高级选项

Vue.js 指令定义对象中除了钩子函数外，还有一些其他的选项，我们将在本节中对其做逐个的讲述。

3.3.1　params

定义对象中可以接受一个params数组，Vue.js编译器将自动提取自定义指令绑定元素上的这些属性。例如：

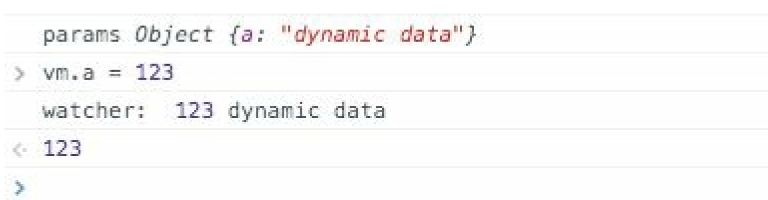
```
<div v-my-advance-directive a="paramA"></div>
Vue.directive('my-advance-directive', {
  params : ['a'],
  bind : function() {
    console.log('params', this.params);
  }
});
```

```
params Object {a: "paramA"}
```

除了直接传入数值外，params支持绑定动态数据，并且可以设定一个watcher监听，当数据变化

时，会调用这个回调函数。例如：

```
<div v-my-advance-directive v-bind:a="a"></div>
// 当然也可以简写成 <div v-my-advance-directive :a="a"></div>
Vue.directive('my-advance-directive', {
  params : ['a'],
  paramWatchers : {
    a : function(val, oldVal) {
        console.log('watcher: ', val, oldVal)
    }
  },
  bind : function() {
    console.log('params', this.params);
  }
});
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data : {
    a : 'dynamitc data'
  }
});
```

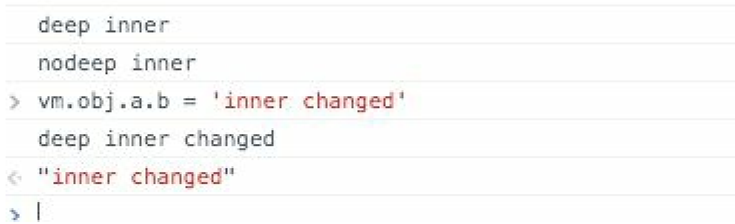


3.3.2 deep

当自定义指令作用于一个对象上时，我们可以使用deep选项来监听对象内部发生的变化。例如：

```
<div v-my-deep-directive="obj"></div>
<div v-my-nodeep-directive="obj"></div>
Vue.directive('my-deep-directive', {
  deep : true,
  update : function(newValue, oldValue) {
    console.log('deep', newValue.a.b);
  }
});
Vue.directive('my-nodeep-directive', {
  update : function(newValue, oldValue) {
    console.log('deep', newValue.a.b);
  }
});
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data : {
    obj : {
      a : {
        b : 'inner'
      }
    }
  }
})
```

运行后，在控制台中输入vm.obj.a.b = 'inner changed', 只有my-deep-directive调用了update函数，输出了改变后的值。



Vue.js 2.0中废弃了该选项。

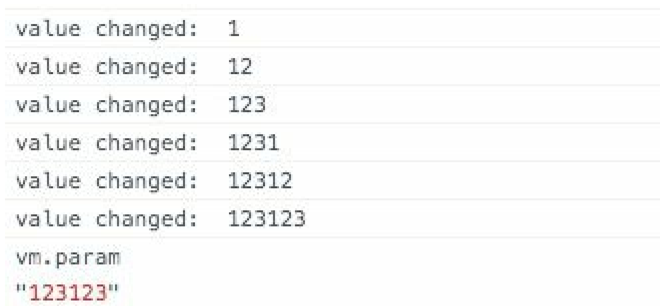
3.3.3　twoWay

在自定义指令中，如果需要向Vue实例写回数据，就需要在定义对象中使用twoWay:true，这样可以在指令中使用this.set(value)来写回数据。

```
<input type="text" v-my-twoway-directive="param" / >
Vue.directive('my-twoway-directive', {
  twoWay : true,
  bind : function() {
    this.handler = function () {
      console.log('value changed: ', this.el.value);
      this.set(this.el.value)
    }.bind(this)
    this.el.addEventListener('input', this.handler)
  },
  unbind: function () {
    this.el.removeEventListener('input', this.handler)
  }
});
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data : {
    param : 'first',
  }
```

```
});
```

此时在input中输入文字，然后在控制台中输入vm.param即可观察到实例的param属性已被改变。



需要注意的是，如果没有设定twoWay:true，就在自定义指令中调用this.set(), Vue.js会抛出异常。



3.3.4　acceptStatement

选项acceptStatement:true 可以允许自定义指令接受内联语句，同时update函数接收的值是一个函数，在调用该函数时，它将在所属实例作用域内运行。

```
<div v-my-directive="i++"></div>
```

```
Vue.directive('my-directive', {
  acceptStatement: true,
  update: function (fn) {
  }
})
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data : {
    i : 0
  }
});
```

如果在update函数中，运行fn()，则会执行内联语句i++，此时vm.i = 1。但更改vm.i并不会触发update函数。

需要当心的是，如果此时没有设定acceptStatement: true，该指令会陷入一个死循环中。v-my-statement-directive接受到i的值每次都在变化，会重复调用update函数，最终导致Vue.js抛出异常。

3.3.5 terminal

选项terminal的作用是阻止Vue.js遍历这个元素及其内部元素，并由该指令本身去编译绑定元素及其内部元素。内置的指令v-if和v-for都是terminal指

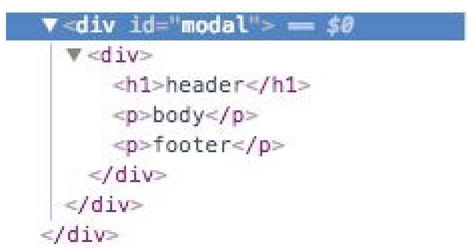
令。

使用terminal选项是一个相对较为复杂的过程，你需要对Vue.js的编译过程有一定的了解，这里借助官网的一个例子来大致说明如何使用terminal。

```
<div id="modal"></div>
...
<div v-inject:modal>
  <h1>header</h1>
  <p>body</p>
  <p>footer</p>
</div>
var FragmentFactory = Vue.FragmentFactory // Vue.js全局API，用来创造fragment的工厂函数，fragment中包含了具体的scope和DOM元素，可以看成一个独立的组件或者实例。
var remove = Vue.util.remove // Vue.js工具类函数，移除DOM元素
var createAnchor = Vue.util.createAnchor  // 创建锚点，锚点在debug模式下是注释节点，非debug模式下是文本节点，主要作用是标记dom元素的插入和移除
Vue.directive('inject', {
  terminal: true,
  bind: function () {
    var container = document.getElementById(this.arg) // 获取需要注入到的DOM元素
    this.anchor = createAnchor('v-inject')  // 创建v-inject锚点
    container.appendChild(this.anchor) // 锚点挂载到注入节点中
    remove(this.el) // 移除指令绑定的元素
    var factory = new FragmentFactory(this.vm, this.el)
```

```
  // 创建fragment
    this.frag = factory.create(this._host, this._scope, this._frag)
    // this._host 用于表示存在内容分发时的父组件
    // this._scope 用于表示存在v-for时的作用域
    // this._frag 用于表示该指令的父fragment
    this.frag.before(this.anchor)
  },
  unbind: function () {
    this.frag.remove()
    remove(this.anchor)
  }
})
```

最终我们得到的结果是：



3.3.6 priority

选项priority即为指定指令的优先级。普通指令默认是1000，termial指令默认为2000。同一元素上优先级高的指令会比其他指令处理得早一些，相同优先级则按出现顺序依次处理。以下为内置指令优

先级顺序：

```
export const ON = 700
export const MODEL = 800
export const BIND = 850
export const TRANSITION = 1100
export const EL = 1500
export const COMPONENT = 1500
export const PARTIAL = 1750
export const IF = 2100
export const FOR = 2200
export const SLOT = 2300
```

3.4　指令在Vue.js 2.0中的变化

由于指令在Vue.js2.0中发生了比较大的变化，所以本节单独来说明下这些情况。总得来说，Vue.js 2.0中的指令功能更为单一，很多和组件重复的功能和作用都进行了删除，指令也更专注于本身作用域的操作，而尽量不去影响指令外的DOM元素及数据。

3.4.1　新的钩子函数

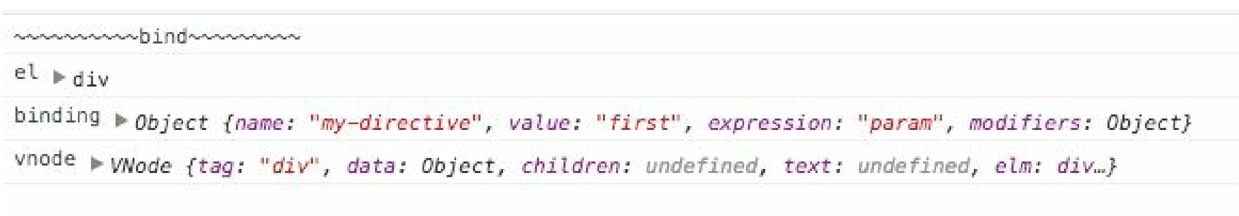
钩子函数增加了一个componentUpdated，当整个组件都完成了update状态后即所有DOM都更新后调用该钩子函数，无论指令接受的参数是否发生变化。

3.4.2　钩子函数实例和参数变化

在Vue.js 2.0中取消了指令实例这一概念，即在钩子函数中的this并不能指向指令的相关属性。指令的相关属性均通过参数的形式传递给钩子函数。

```
Vue.directive('my-directive', {
  bind : function(el, binding, vnode) {
    console.log('~~~~~~~~~~bind~~~~~~~~~');
```

```
    console.log('el', el);
    console.log('binding', binding);
    console.log('vnode', vnode);
  },
  update : function(el, binding, vnode, oldVNode) {
    ….
  },
  componentUpdated(el, binding, vnode, oldVNode) {
    ….
  },
  unbind : function(el, binding, vnode) {
    ….
  }
});
```



在Vue.js 1.0的实例中的属性大部分都能在binding中找到，vnode则主要包含了节点的相关信息，有点类似于fragment的作用。

3.4.3 update函数触发变化

钩子函数update对比Vue.js 1.0也有了以下两点变化：

① 指令绑定bind函数执行后不直接调用update函数。

② 只要组件发生重绘，无论指令接受的值是否发生变化，均会调用update函数。如果需要过滤不必要的更新，则可以使用binding.value == binding.oldValue来判断。

3.4.4 参数binding对象

钩子函数接受的参数binding对象为不可更改，强行设定binding.value的值并不会引起实际的改动。如果非要通过这种方式进行修改的话，只能通过el直接修改DOM元素。

第4章　过滤器

在第2章文本插值中我们提到过，Vue.js允许在表达式后面添加可选的过滤器，以管道符表示，例如：

```
{{ message | capitalize }}
```

过滤器的本质是一个函数，接受管道符前面的值作为初始值，同时也能接受额外的参数，返回值为经过处理后的输出值。多个过滤器也可以进行串联。例如：

```
{{ message | filterA 'arg1' 'arg2' }}
{{ message | filterA | filterB}}
```

我们也列举了Vue.js 1.0中内置的指令来说明其作用，本章则主要来讲如何注册和使用自定义过滤器。

4.1 过滤器注册

Vue.js提供了全局方法Vue.filter()注册一个自定义过滤器，接受过滤器ID和过滤器函数两个参数。例如：

```
Vue.filter('date', function(value) {
  if(!value instanceof Date) return value;
  return value.toLocaleDateString();
})
```

这样注册之后，我们就可以在vm实例的模板中使用这个过滤器了。

```
<div>
  {{ date | date }}
</div>
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data: {
    date : new Date()
  }
});
```

除了初始值之外，过滤器也能接受任意数量的参数。例如：

```
Vue.filter('date', function(value, format) {
  var o = {
    "M+": value.getMonth() + 1, //月份
    "d+": value.getDate(), //日
    "h+": value.getHours(), //小时
    "m+": value.getMinutes(), //分
    "s+": value.getSeconds(), //秒
  };

  if (/(y+)/.test(format))
    format = format.replace(RegExp.$1, (value.getFullYe
ar() + "").substr(4 - RegExp.$1.length));
  for (var k in o)
    if (new RegExp("(" + k + ")").test(format))
       format = format.replace(RegExp.$1, (RegExp.$1.len
gth == 1)
          ? (o[k])
          : (("00" + o[k]).substr(("" + o[k]).length)));
  return format;
});
```

使用方式即为：

```
<div>
  {{ date | date 'yyyy-MM-dd hh:mm:ss'}}  //-> 2016-08-
10 09:55:35 即可按格式输出当前时间
</div>
```

4.2　双向过滤器

之前提及的过滤器都是在数据输出到视图之前，对数据进行转化显示，但不影响数据本身。Vue.js也提供了在改变视图中数据的值，写回data绑定属性中的过滤器，称为双向过滤器。例如：

```
<input type="text" v-model="price | cents" >
// 该过滤器的作用是处理价钱的转化，一般数据库中保存的单位都为分，避免浮点运算
Vue.filter('cents', {
  read : function(value) {
    return (value / 100).toFixed(2);
  },
  write : function(value) {
    return value * 100;
  }
});

var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data: {
    price : 150
  }
});
```

从使用场景和功能来看，双向过滤器和第2章

中提到的计算属性有点雷同。而Vue.js 2.0 中也取消了过滤器对v-model、v-on这些指令的支持，认为会导致更多复杂的情况，而且使用起来并不方便。所以Vue.js 2.0中只允许开发者在{{}}标签中使用过滤器，像上述对写操作有转化要求的数据，建议使用计算属性这一特性来实现。

4.3 动态参数

过滤器除了能接受单引号（"）括起来的参数外，也支持接受在vm实例中绑定的数据，称之为动态参数。使用区别就在于不需要用单引号将参数括起来。例如：

```
<input type="text" v-model="price" />
<span>{{ date | dynamic price }}</span>

Vue.filter('dynamic', function(date, price) {
  return date.toLocaleDateString() + ' : ' + price;
});
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data: {
    date : new Date(),
    price : 150
  }
});
```

过滤器中接受到的price参数即为vm.price。

4.4 过滤器在Vue.js 2.0中的变化

过滤器在Vue.js 2.0中也发生了一些变化，大致说明如下：

① 取消了所有内置过滤器，即capitalize, uppercase, json等。作者建议尽量使用单独的插件来按需加入你所需要的过滤器。不过如果你觉得仍然想使用这些Vue.js 1.0中的内置过滤器，也不是什么难办的事。1.0源码filters/目录下的index.js和array-filter.js中就是所有内置过滤器的源码，你可以挑选你想用的手动加到2.0中。

② 取消了对v-model和v-on的支持，过滤器只能使用在{{}}标签中。

③ 修改了过滤器参数的使用方式，采用函数的形式而不是空格来标记参数。例如：{{ date | date('yyyy-MM-dd') }}。

第5章　过渡

过渡系统是Vue.js为DOM动画效果提供的一个特性，它能在元素从DOM中插入或移除时触发你的CSS过渡（transition）和动画（animation），也就是说在DOM元素发生变化时为其添加特定的class类名，从而产生过渡效果。除了CSS过渡外，Vue.js的过渡系统也支持javascript的过渡，通过暴露过渡系统的钩子函数，我们可以在DOM变化的特定时机对其进行属性的操作，产生动画效果。

5.1　CSS过渡

本小节首先来了解下CSS过渡的用法。

5.1.1　CSS过渡的用法

首先举一个例子来说明CSS过渡系统的使用方式：

```
<div v-if="show" transition="my-startup"></div>
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data: {
    show : false
  }
});
```

首先在模板中用transition绑定一个DOM元素，并且使用v-if指令使元素先处于未被编译状态。然后在控制台内手动调用vm.show = true, 就可以看到DOM元素最后输出为：

```
<div class="my-startup-transition"></div>
```

我们可以看到在DOM元素完成编译后，过渡系统自动给元素添加了一个my-startup-transition的class类名。那么为了让这个效果更明显一点，还可以提前给这个类名添加一点CSS样式：

```
.my-startup-transition {
  transition: all 1s ease;
  width: 100px; height: 100px;
  background: black;
  opacity: 1;
}
```

此时再重新刷新并手动运行vm.show = true，发现最终样式效果是加载上去了，但并没有出现transition的效果。这是由于在编译v-if后，div直接挂载到body并添加my-startup-transition类名这两个过程中浏览器仅进行了一次重绘，这对于div来说并没有产生属性的更新，所以没有执行css transition的效果。为了解决这个问题，Vue.js的过渡系统给元素插入及移除时分别添加了2个类名：*-enter和*-leave，*即为transition绑定的字符串，本例中即为my-startup。所以，在上述例子中，我们还需要添

加两个类名样式，即my-startup-enter, my-startup-leave:

```
.my-startup-enter, .my-startup-leave{
  height: 0px;
  opacity: 0;
}
```

此时再重复之前的操作，就可以看到过渡效果了。需要注意的是，这两个类名的优先级需要高于.my-startup-transition，不然被my-startup-transition覆盖后就失效了。

同样，我们也可以通过CSS的animation属性来实现过渡的效果，例如：

```
<style>
  .my-animation-transition {
    animation: increase 1s ease 0s 1;
    width: 100px;
    height: 100px;
    background: black;
  }
  .my-animation-enter, .my-animation-leave {
    height: 0px;
  }
  @keyframes increase {
    from { height: 0px; }
```

```
    to { height: 100px; }
  }
</style>
<div v-if="animation" transition="my-animation">animati
on</div>

var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data: {
    animation : false
  }
});
```

同样，更改vm.animation为true后即可看到过渡效果。

除了直接在元素上添加transition="name"外，Vue.js也支持动态绑定CSS名称，可用于元素需要多个过渡效果的场景。例如：

```
<div v-if="show" v-bind:transition=" transitionName"></
div>
// 也可以简写成
<div v-if="show" :transition="transitionName"></div>
var vm = new Vue({
  el: '#app',
  data: {
    show: false,
    transitionName: 'fade'
  }
```

```
});
```

Vue.js本身并不提供内置的过渡CSS样式，仅仅是提供了过渡需要使用的样式的加载或移除时机，这样更便于我们灵活地按需去设计过渡样式。

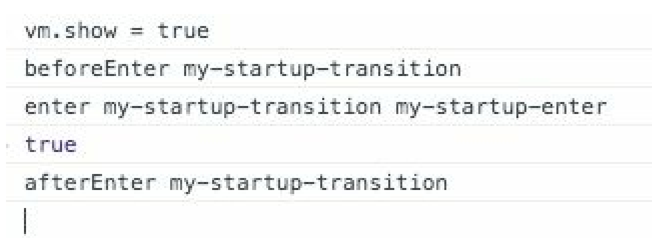
5.1.2　CSS过渡钩子函数

Vue.js提供了在插入或DOM元素时类名变化的钩子函数，可以通过Vue.transition('name', {})的方式来执行具体的函数操作。例如：

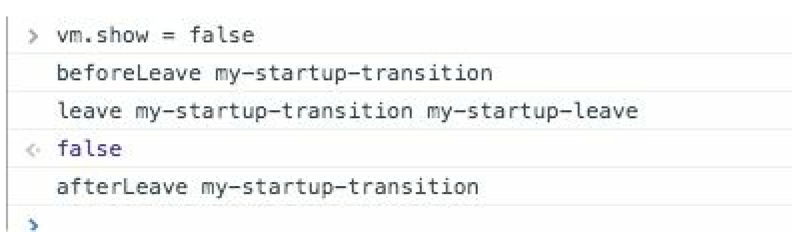
```
Vue.transition('my-startup', {
  beforeEnter: function (el) {
    console.log('beforeEnter', el.className);
  },
  enter: function (el) {
    console.log('enter', el.className);
  },
  afterEnter: function (el) {
    console.log('afterEnter', el.className);
  },
  enterCancelled: function (el) {
    console.log('enterCancelled', el.className);
  },
  beforeLeave: function (el) {
    console.log('beforeLeave', el.className);
  },
```

```
  leave: function (el) {
    console.log('leave', el.className);
  },
  afterLeave: function (el) {
    console.log('afterLeave', el.className);
  },
  leaveCancelled: function (el) {
    console.log('leaveCancelled', el.className);
  }
})
```

在控制台里执行vm.show = true，输出结果如下：



这样，我们能很清楚地看到钩子函数执行的顺序以及元素类名的变化。同样的，还可以再次更改vm.show的值置为false，结果如下：



由于元素在使用CSS的transition和animation时，系统的流程不完全一样。所以先以transition为例，总结下过渡系统的流程。

当vm.show = true时，

① 调用beforeEnter函数。

② 添加enter类名到元素上。

③ 将元素插入DOM中。

④ 调用enter函数。

⑤ 强制reflow一次，然后移除enter类名，触发过渡效果。

⑥ 如果此时元素被删除，则触发enterCancelled函数。

⑦ 监听transitionend事件，过渡结束后调用afterEnter函数。

当vm.show = false 时，

① 调用beforeLeave函数。

② 添加v-leave类名，触发过渡效果。

③ 调用leave函数。

④ 如果此时元素被删除，则触发leaveCancelled函数。

⑤ 监听transitionend事件，删除元素及*-leave类名。

⑥ 调用afterLeave函数。

如果使用animation作为过渡的话，在DOM插入时，*-enter类名不会立即被删除，而是在animationend事件触发式删除。

另外，enter和leave函数都有第二个可选的回调参数，用于控制过渡何时结束，而不是监听transitionend和animationend事件，例如：

```
<style>
   my-done-transition {
    transition: all 2s ease;
    width: 100px; height: 100px;
    background: black;
    opacity: 1;
  }
  .my-done-enter, .my-done-leave{
    height: 0px;
```

```
    opacity: 0;
  }
</style>
Vue.transition('my-done', {
  enter: function (el, done) {
    this.enterTime = new Date();
    setTimeout(done, 500);
  },
  afterEnter: function (el) {
    console.log('afterEnter', new Date() - this.enterTi
me);
  }
})
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data: {
    done : false
  }
});
```



此时afterEnter函数执行的时间就不是my-done-transition样式中的2s之后，而是done调用的500ms之后。需要注意的是，如果在enter和leave中声明了形参done，但没有调用，则不会触发afterEnter函数。

5.1.3 显示声明过渡类型

Vue.js可以指定过渡元素监听的结束事件的类型， 例如：

```
Vue.transition('done-type', {
  type: 'animation'
})
```

此时Vue.js就只监听元素的animationend事件，避免元素上还存在transition时导致的结束事件触发不一致。

5.1.4 自定义过渡类名

除了使用默认的类名*-enter, *-leave外，Vue.js也允许我们自定义过渡类名，例如：

```
Vue.transition('my-startup', {
  enterClass: 'fadeIn',
  leaveClass: 'fadeOut'
})
```

我们可以通过上述钩子函数的例子，观测元素的类名变化：

```
> vm.show = true
  beforeEnter my-startup-transition
  enter my-startup-transition fadeIn
< true
  afterEnter my-startup-transition
> vm.show = false
  beforeLeave my-startup-transition
  leave my-startup-transition fadeOut
< false
  afterLeave my-startup-transition
> |
```

Vue.js官方推荐了一个CSS动画库，animate.css，配合自定义过渡类名使用，可以达到非常不错的效果。只需要引入一个CSS文件，http://cdn.bootcss.com/animate.css/3.5.2/animate.m，就可以使用里面的预设动画。例如：

```
<div v-if="animateShow" class="animated" transition="bo
unce">bounce effect</div>
Vue.transition('bounce', {
  enterClass: 'bounceIn',
  leaveClass: 'bounceOut'
})
```

在使用animate.css时，需要先给元素附上animated类名，然后再添加预设的动效类名，例如

上例中的bounceIn、bounceOut，这样就能看到动画效果。这个库提供了多种强调展示（例如弹性、抖动）、渐入渐出、翻转、旋转、放大缩小等效果。所有的效果可以访问官方网址https://daneden.github.io/animate.css/ 在线观看。

5.2　JavaScript过渡

Vue.js也可以和一些JavaScript动画库配合使用，这里只需要调用JavaScript钩子函数，而不需要定义CSS样式。transition接受选项css:false，将直接跳过CSS检测，避免CSS规则干扰过渡，而且需要在enter和leave钩子函数中调用done函数，明确过渡结束时间。此处将引入Velocity.js来配合使用JavaScript过渡。

5.2.1　Velocity.js

Velocity.js是一款高效的动画引擎，可以单独使用也可以配合jQuery使用。它拥有和jQuery的animate一样的api接口，但比jQuery在动画处理方面更强大、更流畅，以及模拟了一些现实世界的运动，例如弹性动画等。

Velocity.js可以当做jQuery的插件使用，例如：

```
$element.velocity({ left: "100px"}, 500, "swing", funct
ion(){console.log("done")});
$element.velocity({ left: "100px"}, {
   duration: 500,
   easing: "swing",
   complete : function(){console.log("done");}
```

```
});
```

也可以单独使用，例如：

```
var el = document.getElementById(id);
Velocity(el, { left : '100px' }, 500, 'swing', done);
```

5.2.2 JavaScript过渡使用

我们可以通过以下方式注册一个自定义的JavaScript过渡：

```
<style>
.my-velocity-transition {
  position: absolute; top:0px;
  width: 100px; height: 100px;
  background: black;
}
</style>
<div v-if="velocity" transition="my-velocity"></div>
Vue.transition('my-velocity', {
  css : false,
  enter: function (el, done) {
    Velocity(el, { left : '100px' }, 500, 'swing', done
);
```

```
  },
  enterCancelled: function (el) {
    Velocity(el, 'stop');
  },
  leave: function (el, done) {
    Velocity(el, { left : '0px' }, 500, 'swing', done);
  },
  leaveCancelled: function (el) {
    Velocity(el, 'stop');
  }
})
```

运行上述代码，在设置vm.velocity = true后，过渡系统即会调用enter钩子函数，通过Velocity对DOM操作展现动画效果，然后强制调用done函数，明确结束过渡效果。

5.3　过渡系统在**Vue.js 2.0**中的变化

过渡系统在Vue.js 2.0中也发生了比较大的变化，借鉴了ReactJS CSSTransitionGroup的一些相关设定和命名。

5.3.1　用法变化

新的过渡系统中取消了v-transition这个指令，新增了名为transition的内置标签，用法变更为：

```
<transition name="fade">
  <div class="content" v-if="show">content</div>
</transition>
```

transition标签为一个抽象组件，并不会额外渲染一个DOM元素，仅仅是用于包裹过渡元素及触发过渡行为。v-if、v-show等指令仍旧标记在内容元素上，并不会作用于transition标签上。

transition 标签能接受的参数与Vue.js 1.0中注册

的transition接受的选项类似。

1．name

同v-transition中接受的参数，自动生成对应的name-enter, name-enter-active类名。

2．appear

元素首次渲染的时候是否启用transition，默认值为false。即v-if绑定值初始为true时，首次渲染时是否调用transition效果。在Vue.js 1.0中，v-if如果初始值为true的话，首次渲染是无法使用transition效果的，只有v-show能使用。

3．css

同Vue.js 1.0的CSS选项，如果设置为true，则只监听钩子函数的调用。

4．type

同Vue.js 1.0的type选项，设置监听CSS动画结束事件的类型。

5．mode

控制过渡插入/移除的先后顺序，主要用于元素切换时。可供选择的值有“out-in”, “in-out”，如果不设置，则同时调用。例如：

```
<transition name="fade" mode="out-in ">
  <p :key="ok">{{ok}}</p>  // 这里的:key='ok'主要用于强制替换元素，展现出in-out/out-in效果
</transition>
```

当ok在true和false切换时，mode=“out-in”决定先移除<p>false</p>，等过渡结束后，再插入<p>true</p>元素，mode=“in-out”则相反。

6．钩子函数

enterClass, leaveClass, enterActiveClass, leaveActiveClass, appearClass, appearActiveClass，可以分别自定义各阶段的class类名。

总得来说，在Vue.js 2.0中我们可以直接使用transition标签并设定其属性来定义一个过渡效果，而不需要像在Vue.js 1.0中通过Vue.transition()语句来定义。例如：

```
<transition
```

```
   name="fade"
   mode="out-in"
   appear
   @before-enter="beforeEnter"
   @enter="enter"
   @after-enter="afterEnter"
   @appear="appear"

   @before-leave="beforeLeave"
   @leave="leave"
   @after-leave="afterLeave"
   @leave-cancelled="leaveCancelled"
   >
     <div class="content" v-if="ok">{{ ok }}</div>
</transition>
```

5.3.2 类名变化

从上述属性的变化中我们可以看出，Vue.js 2.0中新增了两个类名 enter-active和leave-active，用于分离元素本身样式和过渡样式。我们可以把过渡样式放到*-enter-active、*-leave-active中，*-enter，*-leave中则定义元素过渡前的样式，而元素原本的样式则由自己的类名去控制，不和过渡系统自动添加的类名样式混合起来。举个例子：

```
content {
  width: 100px; height: 100px;
```

```
  background: black; opacity: 1;
}
.fade-enter, .fade-leave-active{
   opacity: 0;
}
.fade-enter-active, .fade-leave-active{
   transition: all 3s ease;
}
<transition name="fade">
  <div class="content" v-if="ok"></div>
</transition>
```

这样，<transition fade="name"></transition>就可以当做一个可复用的过渡元素，作用到你期望的元素上。

enter-active添加到元素上的时机是在元素插入DOM树后，在transition/animation结束后从元素上移除。leave-active则在DOM元素开始移除时添加上，在transition/animation结束后移除。

5.3.3　钩子函数变化

Vue.js 2.0中添加了三个新的钩子函数，before-appear, appear和after-appear。appear主要是用于元素的首次渲染，如果同时声明了enter和appear的相关钩子函数，元素首次渲染的时候会使用appear系

钩子函数，再次渲染的时候才使用enter系钩子函数。例如：

```
<transition
   name="fade" mode="in-out" appear
   @before-enter="beforeEnter"
   @enter="enter"
   @after-enter="afterEnter"

   @appear="appear"

   @before-leave="beforeLeave"
   @leave="leave"
   @after-leave="afterLeave"
>
   <div class="content" v-if="ok">{{ ok }}</div>
</transition>
var vm = new Vue({
   el : '#app',
   data : {
       ok : true
   },
   methods : {
     beforeEnter : function(el) {
       console.log('beforeEnter', el.className);
     },
     enter : function(el) {
       console.log('enter', el.className);
     },
     afterEnter : function(el) {
       console.log('afterEnter', el.className);
     },
     appear : function(el) {
       console.log('appear', el.className);
```

```
    },
    beforeLeave : function(el) {
      console.log('beforeLeave', el.className);
    },
    leave : function(el) {
     console.log('leave', el.className);
    },
    afterLeave : function(el) {
      console.log('afterLeave', el.className);
    },
  }
});
```



另外，取消了v-if时的leave-cancelled，元素一旦被移除则不能停止该操作。但使用v-show时，leave-cancelled钩子仍然有效。我们可以沿用上面这个例子，在transition上加一个钩子函数@leave-cancelled="leaveCancelled"，将元素设置成<div

class="content" v-if="ok">{{ ok }}</div>，<div class="content" v-show="ok">{{ ok }}</div>两种情况，然后手动设置vm.ok = false, 并在元素仍在过渡中设置vm.ok = true。在v-if情况下，元素继续进行leave transition，在transition结束后再次进行enter过渡；而在v-show情况下，元素则直接停止了leave transition，并调用了leaveCancelled钩子函数，然后直接进行了enter过渡。

5.3.4 transition-group

除了内置的transition标签外，Vue.js 2.0提供了transition-group标签，方便作用到多个DOM元素上。例如：

```
<transition-group tag="ul" name="list">
   <li v-for="item in items" :key="item.id">
      {{ item.text }}
   </li>
</transition-group>
```

transition-group的主要作用是给其子元素设定一个统一的过渡样式，而不需要给每单个元素都用transition包裹起来。

和transition标签不一样，transition-group不是一个虚拟DOM，会真实渲染在DOM树中。默认会是span标签，但我们也可以通过属性tag来设定，如上例中transition-group最终输出的会是一个ul标签。另外，我们也可以通过<ul is="transition-group">这样的写法来设定标签。

transition-group接收的参数和transition基本一致，但不支持mode参数，而且每个transition-group的子元素都需要包含唯一的key，如上例中的key=item.id。

我们可以补全上面的代码，作为一个完整的transition-group例子：

```
<style>
   .list-li {
      width: 100px; height: 20px;
      transform: translate(0, 0);
   }
    .list-enter, .list-leave-active{
      opacity: 0; transform: translate(-30px, 0);
   }
   .list-enter-active, .list-leave-active{
      transition: all 0.5s ease;
   }
</style>
<transition-group tag="ul" name="list" appear>
    <li v-for="item in items" :key="item.id" class="lis
t-li">
```

```
      {{ item.text }}
    </li>
</transition-group>
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data : {
      items : [
        { id : 1, text : '11' },
        { id : 2, text : '22' },
        { id : 3, text : '33' },
        { id : 4, text : '44' }
      ]
  }
})
```

我们可以在控制台里对vm.items进行push或splice操作，这样就能看到li标签的过渡效果了。

第6章　组件

代码复用一直是软件开发中长期存在的一个问题，每个开发者都想再次使用之前写好的代码，又担心引入这段代码后对现有的程序产生影响。从jQuery开始，我们就开始通过插件的形式复用代码，到Requirejs开始将js文件模块化，按需加载。这两种方式都提供了比较方便的复用方式，但往往还需要自己手动加入所需的CSS文件和HTML模块。现在，Web Components的出现提供了一种新的思路，可以自定义tag标签，并拥有自身的模板、样式和交互。Angularjs的指令，Reactjs的组件化都在往这方面做尝试。同样，Vue.js也提供了自己的组件系统，支持自定义tag和原生HTML元素的扩展。

6.1 组件注册

Vue.js创建组件构造器的方式非常简单，在本书第2.5章的时候也提到过：

```
var MyComponent = Vue.extend({ … });
```

这样，我们就获得了一个组件构造器，但现在还无法直接使用这个组件，需要将组件注册到应用中。Vue.js提供了两种注册方式，分别是全局注册和局部注册。

6.1.1 全局注册

全局注册需要确保在根实例初始化之前注册，这样才能使组件在任意实例中被使用，注册方式如下：

```
Vue.component('my-component', MyComponent);
```

这条语句需要写在var vm = new Vue({…})之前，注册成功之后，就可以在模块中以自定义元素<my-component>的形式使用组件。对于组件的命名，W3C规范是字母小写且包含一个短横杠“-”，Vue.js暂不强制要求，但官方建议遵循这个规则比较好。

整个使用方法代码如下：

```
<div id="app">
  <my-component></my-component>
</div>

var MyComponent = Vue.extend({
  template : '<p>This is a component</p>'
})

Vue.component('my-component', MyComponent)

var vm = new Vue({
  el : '#app'
});
```

输出结果如下：

```
<div id="app">
  <p>This is a component</p>
</div>
```

6.1.2 局部注册

局部注册则限定了组件只能在被注册的组件中使用，而无法在其他组件中使用，注册方式如下：

```
var Child = Vue.extend({
  template : '<p>This is a child component</p>'
});

var Parent = Vue.extend({
  template: '<div> \
    <p>This is a parent component</p> \
    <my-child></my-child> \
    </div>',
  components: {
    'my-child': Child
  }
});
```

输出结果即为：

```
<div>
  <p>This is a parent component</p>
  <p>This is a child component</p>
```

```
</div>
```

而如果在根实例中调用<my-child></my-child>，则会抛出异常 [Vue warn]: Unknown custom element: <my-child> - did you register the component correctly? For recursive components, make sure to provide the "name" option.

6.1.3 注册语法糖

Vue.js对于上述两种注册方式也提供了简化的方法，我们可以直接在注册的时候定义组件构造器选项，例如：

```
// 全局注册
Vue.component('my-component', {
  template : '<p>This is a component</p>'
})
// 局部注册
var Parent = Vue.extend({
  template: '<div> \
      <p>This is a parent component</p> \
      <my-child></my-child> \
    </div>',
  components: {
    'my-child': {
        template : '<p>This is a child component</p>'
```

```
        }
    }
});
```

6.2　组件选项

组件接受的选项大部分与Vue实例一样，相同的部分本章就不赘述了，主要说明一下两者的区别和组件选项中的props，用于接受父组件传递的参数。

6.2.1　组件选项中与**Vue**选项的区别

组件选项中的el和data与Vue构造器选项中这两个属性的赋值会稍微有些不同。在Vue构造器中是直接赋值：

```
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data : {
    name : 'Vue'
  }
})
```

而在组件中需要这么定义：

```
var MyComponent = Vue.extend({
  data : function() {
```

```
    return {
      name : 'component'
    }
  }
})
```

这是因为MyComponent可能会拥有多个实例，例如在某个组件模板中多次使用<my-component></my-component>。如果将对象data直接传递给了Vue.extend({})，那所有MyComponent的实例会共享一个data对象，所以需要通过函数来返回一个新对象。同样，el也是这么处理，只不过在组件中通过el来直接设定挂载元素的情况比较少见，自然避免了这种情况。

6.2.2 组件Props

选项props是组件中非常重要的一个选项，起到了父子组件间桥梁的作用。

首先，需要明确的是，组件实例的作用域是孤立的，也就是说子组件的模板和模块中是无法直接调用父组件的数据，所以通过props将父组件的数据传递给子组件，子组件在接受数据时需要显式声明props，例如：

```
Vue.component('my-child', {
  props : ['parent'],
  template: '<p>{{ parent }} is from parent'
})
<my-child parent="This data"></my-child>  //-> <p>This
data is from parent </p>
```

这就是props的基本使用方法，另外还有几点细节会进行详细说明。

1．驼峰命名

同指令等情况相同，由于HTML属性不区分大小写，如果我们在<my-child>中的属性使用驼峰式myParam命名，即<my-child myParam='…'>，那在props中的命名即为props: ['myparam']。所以如果需要使用驼峰式命名的话，我们需要在标签中使用my-param，用“-”的方式隔开，这样在props中就可以使用props: ['myParam']的形式进行声明。

2．动态**Props**

除了上述例子中传递静态数据的方式外，我们也可以通过v-bind的方式将父组件的data数据传递给子组件，例如：

```
<div id="app">
  <input type="text" v-model="message" />
  <my-component v-bind:message="message"></my-component
>
</div>
var MyComponent = Vue.extend({
  props : ['message'],
  template : "<p>{{ 'From parent : ' + message }}</p>"
})

Vue.component('my-component', MyComponent);

var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data : {
    message : 'default'
  }
});
```

这样我们在更改根实例message的值的时候，组件中的值也随之改动。除了v-bind外，也可以直接简写成<my-component :message="message"></my-component>。

需要注意的是如果直接传递一个数值给子组件，就必须借助动态Props。如果通过<my-component :message="1"></my-component>这种方式传递的话，则在子组件中获取的message其实是字

符串“1”，只有通过如下的方式，才能准确传递数值：

```
<my-num :num="num"></my-num>
Vue.component('my-num', {
  props : ['num'],
  template : "<p>{{ num + ' is a ' + typeof num }}</p>"
,
});
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data : {
    num : 1
  }
});
// 输出 <p>1 is a number</p>
```

3．绑定类型

在动态绑定中，v-bind指令也提供了几种修饰符来进行不同方式的绑定。Props绑定默认是单向绑定，即当父组件的数据发生变化时，子组件的数据随之变化，但在子组件中修改数据并不影响父组件。修饰符.sync和.once显示的声明绑定为双向或单次绑定，例如：

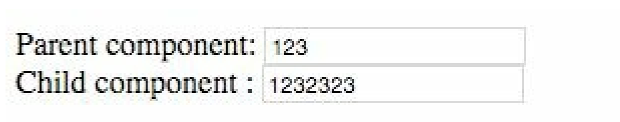
```
<div id="app">
  <div>
```

```
      Parent component: <input type="text" v-model="msg"
 />
  </div>
  <my-bind :msg="msg"></my-bind>
</div>

Vue.component('my-bind', {
    props : ['msg'],
    template : '<div> \
        Child component : \
        <input type="text" v-model="msg"/> \
    </div>'
  });

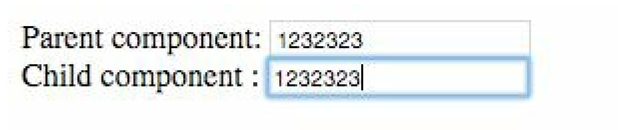
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data : {
    msg : ''
  }
});
```

代码结果如下：



此时父子组件中的即是单向绑定，可以通过input修改子组件中的值并不影响父组件中的值。

而如果将上述例子中<my-bind :msg="msg"></my-bind>替换成<my-bind :msg.sync="msg"></my-bind>，则在子组件的input中修改值即会影响父组件的值。



once修饰符意味着单次绑定，子组件接受一次父组件传递的数据后，单独维护这份数据，既不影响父组件数据也不受其影响而更新。

需要注意的是，由于Vue.js处理的方式是引用传递，所以如果prop传递的是一个对象或数组，那在子组件内进行修改就会影响父组件的状态，即使是单向绑定也一样。

4．Props验证

组件可以指定props验证要求，这对开发第三方组件来说，可以让使用者更加准确地使用组件。使用验证的时候，props接受的参数为json对象，而不是上述例子中的数组，例如：props : { a : Number }，即为验证参数a需为Number类型，如果调用该组件传入的a参数为字符串，则会抛出异常。Vue.js提供的Props验证方式有很多种，下面逐一进行说明：

1）基础类型检测：prop: Number，接受的参数为原生构造器，String、Number、Boolean、Function、Object、Array。也可接受null，意味任意类型均可。

2）多种类型：prop:[Number, String]， 允许参数为多种类型之一，例如类型可以为数值或字符串。

3）参数必需：prop: { type : Number, required: true}，参数必须有值且为Number类型。

4）参数默认：prop: { type : Number, default : 10 }，参数具有默认值10。需要注意的是，如果默认值设置为数组或对象，需要像组件中data属性那样，通过函数返回值的形式赋值，如：

```
prop : {
  type : Object,
  default : function() {
    return { a : 'a' }
  }
}
```

5）绑定类型：prop: { twoWay : true}，校验绑

定类型，如果非双向绑定会抛出一条警告。

6）自定义验证函数：prop : { validator : function(value) { return value > 0; } }，验证值必须大于0。

7）转换值：prop: { coerce : function(val) { return parseInt(val) }}，将字符串转化成数值。

在开发环境中，如果验证失败了，Vue将抛出一条警告，组件上也无法设置此值。

在Vue.js 2.0中，验证属性twoWay和coerce均被废弃。由于组件间只支持单向绑定，所有twoWay的校验也就不存在了。而coerce的用法和计算属性过于类似，所以也被废弃，官方推荐使用计算属性代替。

6.3 组件间通信

组件间通信是组件开发时非常重要的一环，我们既希望组件的独立性，数据能互不干涉，又不可避免组件间会有联系和交互。Vue.js在组件间通信这一部分既提供了直接访问组件实例的方法，也提供了自定义事件机制，通过广播、派发、监听等形式进行跨组件的函数调用。

6.3.1 直接访问

在组件实例中，Vue.js提供了以下三个属性对其父子组件及根实例进行直接访问。

1）$parent: 父组件实例。

2）$children: 包含所有子组件实例。

3）$root: 组件所在的根实例。

这三个属性都挂载在组件的this上，虽然Vue.js提供了直接访问这种方式，但我们并不提倡这么操作。这会导致父组件和子组件紧密耦合，且自身状态难以理解，所以建议尽量使用props在组件间传递数据。

6.3.2　自定义事件监听

在Vue实例中，系统提供了一套自定义事件接口，用于组件间通信，方便修改组件状态。类似于在jQuery，我们给DOM元素绑定一个非原生的事件，例如：$('#ele').on('custom', fn)，然后通过手动调用$('#ele').trigger('custom')方式来进行事件的触发。

那在Vue.js中，我们先来看下如何在实例中监听自定义事件。

1．events选项

我们可以在初始化实例或注册子组件的时候，直接传给选项events一个对象，例如：

```
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data : {
    todo : []
  },
  events : {
    'add' : function(msg) {
        this.todo.push(msg);
    }
  }
});
```

2．$on方法

我们也可以在某些特定情况或方法内采用$on方法来监听事件，例如：

```
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data : {
    todo : []
  },
  methods : {
    begin : function() {
      this.$on('add', function(msg) {
          this.todo.push(msg);
      });
    }
  }
});
```

6.3.3 自定义事件触发机制

设置完成事件监听后，下面来看下Vue.js的触发机制。

1．$emit

在实例本身上触发事件。例如：

```
events : {
  'add' : function(msg) {
    this.todo.push(msg);
  }
}
methods: {
  onClick : function() {
    this.$emit('add', 'there is a message');// 即可触发e
vents中的add函数
  }
}
```

2. $dispatch

派发事件，事件沿着父链冒泡，并且在第一次触发回调之后自动停止冒泡，除非触发函数明确返回true，才会继续向上冒泡。

父组件：

```
events : {
  'add' : function(msg) {
    this.todo.push(msg);
    // return true  明确返回true后，事件会继续向上冒泡
  }
}
```

子组件：

```
methods: {
  toParent : function() {
    this.$dispatch('add', 'message from child');
  }
}
```

调用子组件中的toParent()函数，即可向上冒泡，触发父组件中定义好的add事件。

3．$broadcast

广播事件，事件会向下传递给所有的后代。例如：

父组件：

```
methods: {
  toChild : function() {
    this.$dispatch('msg', 'message from parent');
  }
}
```

子组件：

```
events : {
  'msg' : function(msg) {
    alert(msg);
  }
}
```

下面，我们可以通过这个完整的例子来验证这三种触发机制：

```
// 模板
<div id="app">
  <input type="text" v-model="content">
  <button @click="addTodo">添加</button>
  <button @click="broadcast">广播</button>
  <child-todo name="one"></child-todo>
  <child-todo name="two"></child-todo>
  <ul>
    <li v-for="value in todo">
        {{ value }}
    </li>
  </ul>
</div>
// 子组件
```

```
Vue.component('child-todo', {
  props : ['name'],
  data : function() {
    return {
        content : ''
    }
  },
  template : '<div>\
        Child {{name}} \
        <input type="text" v-model="content"/> \
        <button @click="add">添加</button> \
    </div>',
  methods : {
    add : function() {
        // 将事件向上派发，这样既修改了父组件中的todo属性，
又不直接访问父组件
        this.$dispatch('add', 'Child ' + this.name + ':
' + this.content);
        this.content = '';
    }
  },
  events : {
    // 用于接收父组件的广播
    'to-child' : function(msg) {
        this.$dispatch('add', 'Child ' + this.name + ':
' + msg);
    }
  }
});

// 根实例
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data : {
    todo : [],
    content : ''
```

```
  },
  methods : {
    addTodo : function() {
        // 触发自己实例中的事件
        this.$emit('add', 'Parent: ' + this.content);
        this.content = '';
    },
    broadcast : function() {
        // 将事件广播，使两个子组件实例都触发to-child事件
        this.$broadcast('to-child', this.content);
        this.content = '';
    }
  },
  events : {
    'add' : function(msg) {
        this.todo.push(msg);
    }
  }
});
```

页面结果将展示为：



在根实例的input中输入内容“Hello”，点击“添加”，即会在绑定v-for指令的li标签中输出“Parent：Hello”；或点击“广播”，则会输出“Child one:

hello”和“Child two: hello”两条数据，本质就是广播了事件to-child，两个子组件接受后触发了监听函数，将内容和组件name参数添加到父组件的todo数组中。

6.3.4　子组件索引

虽然我们不建议组件间直接访问各自的实例，但有时也不可避免，Vue.js也提供了直接访问子组件的方式。除了之前的this.children外，还可以给子组件绑定一个v-ref指令，指定一个索引ID，例如：

```
<child-todo v-ref:first></child-todo>
```

这样，在父组件中就可以通过this.$refs.first的方式获取子组件实例。

另外，如果v-ref作用在v-for绑定的元素上，例如：<li v-for="item" v-ref:items> ，父组件获取的this.$refs.items为一个数组，包含相应的子组件实例。

6.4 内容分发

在实际的一些情况中，子组件往往并不知道需要展示的内容，而只提供基础的交互功能，内容及事件由父组件来提供。例如我们经常会使用的Bootstrap的模态框（Modal）插件，如图6-1所示。

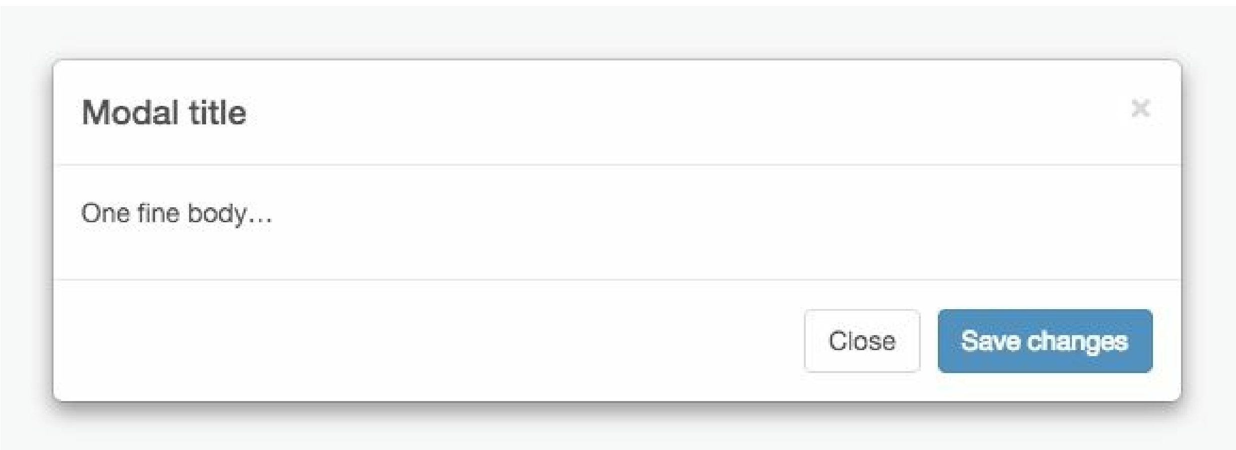


图6-1

我们在调用时只希望使用Modal的浮层属性，以及显示/关闭浮层等控制函数，但内容本身则由父组件来决定。对此Vue.js提供了一种混合父组件内容与子组件自己模板的方式，这种方式称之为内容分发。Vue.js参照了当前web component规范草稿，使用<slot>元素为原始内容的插槽。首先解释下内容分发的一些基础用法和概念，最后来说明下Modal这个实际案例。

6.4.1 基础用法

先举一个简单的例子来说明内容分发的基础用法：

```
<div id="app">
  // 使用包含slot标签属性的子组件
  <my-slot>
    // 属性slot值需要与子组件中slot的name值匹配
    <p slot="title">{{ title }}</p>
    <div slot="content">{{ content }}</div>
  </my-slot>
</div>
// 注册my-slot组件，包含<slot> 标签，且设定唯一标识name
Vue.component('my-slot', {
  template : '<div>\
    <div class="title"> \
      <slot name="title"></slot> \
    </div> \
    <div class="content"> \
      <slot name="content"></slot> \
    </div> \
  </div>',
});
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data : {
    title : 'This is a title',
    content : 'This is the content'
  }
});
// 最后输出结果
<div>
```

```
  <div class="title">
    <p slot="title">This is a title</p>
  </div>
  <div class="content">
    <div slot="content">This is the content</div>
  </div>
</div>
```

从上述例子中可以看出，父组件中的内容代替了子组件中的slot标签，使得我们可以在不同地方使用子组件的结构而且填充不同的父组件内容，从而提升组件的复用性。

6.4.2 编译作用域

在上述例子中，我们在父组件中调用<my-slot>组件，并在<p slot=“title”>{{ title }}</p>中绑定数据title，从结果得知此时绑定的是父组件的数据。也就是说在这种<my-slot>{{ data }}</my-slot>模板情况下，父组件模板的内容在父组件作用域内编译；子组件模板的内容在子组件作用域内编译。

以下这样的父组件模板例子就是无效的：

```
<my-scope-slot>
  <p slot="title">{{ childData }}</p>
```

```
</my-scope-slot>
Vue.component('my-scope-slot', {
  template : '<div>\
      <p>{{ "child: " + childData }}</p> \
      <slot name="title"></slot> \
    </div>',
  data() {
    return {
      childData : 'child scope'
    }
  }
});
```

输出结果：

```
<div>
  <p>child: child scope</p>
  <p slot="title"></p>
</div>
```

6.4.3 默认slot

<slot>标签允许有一个匿名slot，不需要有name值，作为找不到匹配的内容片段的回退插槽，如果没有默认的slot，这些找不到匹配的内容片段将被

忽略。下面修改一下上面的例子：

```
<anonymous-slot>
  // 去除slot属性
  <div id="content">{{ content }}</div>
  <p slot="title">{{ title }}</p>
</anonymous-slot>
// 匿名slot
Vue.component('anonymous-slot', {
  template : '<div>\
    <div class="title"> \
        <slot name="title"></slot> \
    </div> \
    <div class="content"> \
        <slot></slot> \
    </div> \
  </div>',
});
```

此时id为content的元素即为找不到匹配的内容片段，由于我们在anonymous-slot组件中设置了匿名slot，所以Vue.js会把该元素插入到slot中，最后输出结果：

```
<div>
  <div class="title">
    <p slot="title">This is a title</p>
  </div>
  <div class="content">
```

```
    <div>This is the content</div>
  </div>
</div>
```

如果将子组件中的匿名<slot></slot>替换成<slot name="content"></slot>，则#content元素就直接被忽略了，输出结果为：

```
<div>
  <div class="title">
    <p slot="title">This is a title</p>
  </div>
  <div class="content">
  </div>
</div>
```

6.4.4　slot属性相同

在父组件中，我们也可以定义多个相同slot属性的DOM标签，这样会依次插入到对应的子组件的slot标签中，以兄弟节点的方式呈现，我们可以将上例中父组件的实例模板改成：

```
<my-slot>
```

```
  <p slot="title">{{ title + '1'}}</p>
  <p slot="title">{{ title + '2'}}</p>
  <div slot="content">{{ content }}</div>
</my-slot>
// 输出结果
<div>
  <div class="title">
    <p slot="title">This is a title1</p>
    <p slot="title">This is a title2</p>
  </div>
  <div class="content">
    <div slot="content">This is the content</div>
  </div>
</div>
```

6.4.5 Modal实例

本小节我们会通过Modal案例来演示内容分发的实际使用场景。

首先注册Modal子组件：

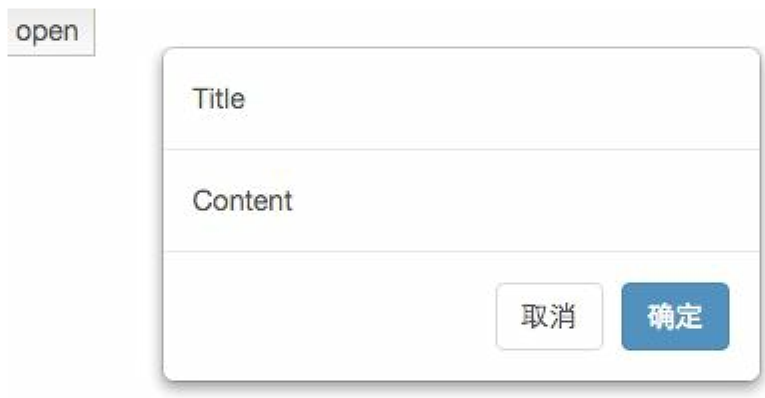
```
  // Modal 组件模板
  <script id="modalTpl" type="x-template">
  <div role="dialog">
    <div role="document" v-bind:style="{width: optional
Width}">
      <div class="modal-content">
        <slot name="modal-header">
```

```
        <div class="modal-header">
          <button type="button" class="close" @click="
close"> <span>&times;</span></button>
          <h4 class="modal-title" >
            <slot name="title">
              {{title}}
            </slot>
          </h4>
        </div>
      </slot>
      <slot name="modal-body">
        <div class="modal-body"></div>
      </slot>
      <slot name="modal-footer">
        <div class="modal-footer">
          <button type="button" class="btn btn-default
" @click="close">取消</button>
          <button type="button" class="btn btn-primary
" @click="callback">确定</button>
        </div>
      </slot>
    </div>
  </div>
</div>
</script>
// 注册Modal组件
Vue.component('modal', {
  template : '#modalTpl',  // 获取模板中的HTML结构
  props : {
    title: {  // Modal 标题
      type: String,
      default: ''
    },
    show: { // 控制Modal是否显示
      required: true,
      type: Boolean,
```

```
        twoWay: true
      },
      width: {  // Modal 宽度
        default: null
      },
      callback: {  // 点击确定按钮的回调函数
        type: Function,
        default : function() {}
      }
    },
    computed: {  // 计算属性
      optionalWidth () {  // 处理props的width属性
        if (this.width === null) {
          return null;
        } else if (Number.isInteger(this.width)) {
          return this.width + 'px';
        }
        return this.width;
      }
    },
    watch: {
      show (val) { // show值变化时调用该函数
        var el = this.$el;
        if (val) {
          el.style.display = 'block';  //show值为true时，
显示根元素
        } else {
          el.style.display = 'none';  //show值为false时，
隐藏根元素
        }
      }
    },
    methods: {
      close () {
        this.show = false;
      }
```

```
    }
  })
  // 父组件调用方式
// 需要引入 http://cdn.bootcss.com/bootstrap/3.3.6/css/b
ootstrap.css样式
// 父组件中使用modal组件
  <div id="app">
    <button @click="show = true">open</button>
    <modal :show.sync="show" width="300px" :callback="c
lose">
      <!—替换modal组件中的<slot name="modal-header"></slo
t>插槽 -->
      <div slot="modal-header" class="modal-header">Titl
e</div>
      <!—替换modal组件中的<slot name="modal-body"></slot>
插槽 -->
      <div slot="modal-body" class="modal-body">
        <div class="inner">
          Content
        </div>
      </div>
      <!—由于父组件中没有设定slot="modal-footer"的元素，所
以使用子组件中的默认HTML结构 -->
    </modal>
  </div>
  var vm = new Vue({
    el : '#app',
    data : {
      show : false
    },
    methods : {
      close : function() {
        alert('save');
        this.show = false;
      }
    }
```

```
});
```



最终得到一个被button控制打开的Modal模态框，并且内容由父组件定义，并提供模态框的宽度及确定后的回调函数。

6.5　动态组件

Vue.js支持动态组件，即多个组件可以使用同一挂载点，根据条件来切换不同的组件。使用保留标签<component>，通过绑定到is属性的值来判断挂载哪个组件。这种场景往往运用在路由控制或者tab切换中。本小节先介绍下动态组件的基础用法。

6.5.1　基础用法

我们通过一个切换页面的例子来说明一下动态组件的基础用法：

```
<div id="app">
  // 相当于一级导航栏，点击可切换页面
  <ul>
    <li @click="currentView = 'home'">Home</li>
    <li @click="currentView = 'list'">List</li>
    <li @click="currentView = 'detail'">Detail</li>
  </ul>
  <component :is="currentView"></component>
</div>
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  data: {
    currentView: 'home'
  },
  components: {
```

```
    home: {
      template : '<div>Home</div>'
    },
    list: {
        template : '<div>List</div>'
    },
    detail: {
        template : '<div>Detail</div>'
    }
  }
});
```

component标签上is属性决定了当前采用的子组件，:is是v-bind:is的缩写，绑定了父组件中data的currentView属性。顶部的ul则起到导航的作用，点击即可修改currentView值，也就修改component标签中使用的子组件类型，需要注意的事，currentView的值需要和父组件实例中的components属性的key相对应。

6.5.2　keep-alive

component标签接受keep-alive属性，可以将切换出去的组件保留在内存中，避免重新渲染。我们将上述例子中的component标签修改为：

```
<component :is="currentView" keep-alive></component>
```

并且将home组件修改为：

```
home: {
  template : '<div> \
      <p>Home</p> \
        <ul> \
          <li v-for="item in items">{{ item }}</li> \
        </ul> \
    </div>',
  data : function() {
    return {
      items : []
    }
  },
  ready : function() {
    console.log('fetch data');
    this.items = [1, 2, 3, 4, 5];
  }
},
```

在keep-alive属性下，可以在home和list之间切换currentView，home组件的ready函数只运行一次，可以看到控制台只输出了一次“fetch data”。而将keep-alive属性去除后，再次在home和list组件间切换，会发现每点击到home，控制台都会输出一

次“fetch data”。

我们可以根据该特性适当地进行页面的性能优化，如果每个组件在激活时并不要求每次都实时请求数据，那使用keep-alive可以避免一些不必要的重复渲染，导致用户看到停留时间过长的空白页面。但如果每次激活组件都需要向后端请求数据的话，就不太适合使用keep-alive属性了。

Vue.js 2.0中keep-alive属性被修改为标签，例如：

```
<keep-alive>
  <component v-bind:is="view"></component>
</keep-alive>
```

6.5.3 activate钩子函数

Vue.js给组件提供了activate钩子函数，作用于动态组件切换或者静态组件初始化的过程中。activate接受一个回调函数做为参数，使用函数后组件才进行之后的渲染过程。我们将上述例子中的home组件修改为：

```
home: {
  template : '<div> \
    <p>Home</p> \
    <ul> \
        <li v-for="item in items">{{ item }}</li> \
    </ul> \
  </div>',
  data : function() {
    return {
        items : []
    }
  },
  activate : function(done) {
    var that = this;
    // 此处的setTimeout用于模拟正式业务中的ajax异步请求数据
    setTimeout(function() {
        that.items = [1, 2, 3, 4, 5];
        done();
    }, 1000);
  }
}
```

此时也可以定义两个component作为对比，并设定其中一个属性为keep-alive：

```
<component :is="currentView"></component>
<component :is="currentView" keep-alive></component>
```

可以对比出，再次激活home后，未使用keep-alive的component会延迟1s的时间才渲染出列表。

6.6　Vue.js 2.0中的变化

本小节主要说明下Vue.js 2.0 中对于组件用法及api的一些相关变化。

6.6.1　event

Vue.js 2.0中废弃了event选项，所有的自定义事件都需要通过$emit, $on, $off 函数来进行触发、监听和取消监听。另外，废弃了$dispatch和$broadcast方法。官方认为这两种方法主要依赖于组件的树形结构，而当组件结构越来越复杂后，这种事件流的形式将难以被理解，而且也并不能解决兄弟组件之间的通信问题。所以官方推荐使用集中式的事件管理机制来处理组件间的通信，而不是依赖于组件本身的结构。

官方建议可以直接使用一个空Vue实例来处理简单的事件触发机制：

```
var bus = new Vue();
bus.$emit('create', { title : 'name'});
bus.$on('create', function(data) {
  // 进行对应的操作
})
```

这样使用的话，事件的监听和触发机制就脱离了组件的结构，完全依赖于bus这个实例，在整个项目的任意地方我们都可以设置监听和触发函数。例如：

```
<div id="app">
  <comp-a></comp-a>
  <comp-b></comp-b>
</div>
var bus = new Vue();
var vm = new Vue({
  el : '#app',
  components : {
    compA : {
        template : '<div> \
            <input type="text" v-model="name" /> \
            <button @click="create">添加</button> \
          </div>',
        data : function() {
          return {
            name : ''
          }
        },
        methods : {
          create : function() {
            bus.$emit('create', { name : this.name });
            this.name = '';
          }
        }
      },
```

```
      compB : {
        template : '<ul> \
          <li v-for="item in items">{{ item.name }} </li
> \
        </ul>',
        data : function() {
          return {
            items : []
          }
        },
        // mounted 为Vue.js 2.0中新的生命周期函数
        mounted() {
          var that = this;
          bus.$on('create', function(data) {
            that.items.push(data);
          })
        }
      }
    }
  });
```



在comp-a组件中输入内容，点击“添加”即可触发create事件。在兄弟组件comp-b中则监听这个create事件，并把传入的值添加到自身的items数组中。此时的bus实例即可抽象成一个集中式的事件处理器，供所有的组件使用。

而在相对复杂的场景中，则推荐引入状态管理机制，Vuex就是这种机制与Vue.js结合的实现形式。这个会在第九章做一个详细的说明。

6.6.2 keep-alive

keep-alive不再是动态组件component标签中的属性，而成为了单独的标签。使用方式如下：

```
<keep-alive>
  <component :is="currentView"></view>
</keep-alive>
```

keep-alive也可以不和component配合使用，单独包裹多个子组件，只需要确保所有子组件只激活唯一一个即可。例如：

```
<keep-alive>
  <comp-a v-if="active"></comp-a>
  <comp-b v-else></comp-b>
</keep-alive>
```

6.6.3 slot

slot不再支持多个相同plot属性的DOM插入到对应的slot标签中，一个slot只被使用一次。下面以6.4.4节中的例子来说明：

```
// 父组件中定义了多个slot=""
<div slot="modal-header" class="modal-header">Title1</d
iv>
<div slot="modal-header" class="modal-header">Title2</d
iv>
// 子组件
  <slot name="modal-header"></slot>
```

在Vue.js 1.0中，父组件中的两个modal-header都会添加到slot中，而在Vue.js 2.0中，第二个modal-header会被忽略。

另外，slot标签不再保存自身的属性及样式，均由父元素或被插入的元素提供样式和属性。

6.6.4　refs

子组件索引v-ref的声明方式产生了变化，不再是一个指令了，而替换成一个子组件的一个特殊属性，例如：

```
<comp ref="first"></comp> //Vue.js 1.0 中为 <comp v-ref
```

```
="first"></first>
```

调用方式并没有发生变化，仍采用vm.$refs的方式直接访问子组件实例。

第7章　Vue.js常用插件

Vue.js本身只提供了数据与视图绑定及组件化等功能，如果想用它来开发一个完整的SPA（Single Page Application）应用，我们还需要使用到一些Vue.js的插件。本章主要介绍Vue-router和Vue-resouce，分别能提供路由管理和数据请求这两个功能。除此之外，还有Vue-devtools，这是一款方便查看Vue.js实例数据的chrome插件，这对我们开发和调试都有非常大的帮助。

7.1 Vue-router

Vue-router是给Vue.js提供路由管理的插件，利用hash的变化控制动态组件的切换。以往页面间跳转都由后端MVC中的Controller层控制，通过<a>标签的href或者直接修改location.href，我们会向服务端发起一个请求，服务端响应后根据所接收到的信息去获取数据和指派对应的模板，渲染成HTML再返回给浏览器，解析成我们可见的页面。Vue.js + Vue-router的组合将这一套逻辑放在了前端去执行，切换到对应的组件后再向后端请求数据，填充进模板来，在浏览器端完成HTML的渲染。这样也有助于前后端分离，前端不用依赖于后端的逻辑，只需要后端提供数据接口即可。

本章部分代码会采用ES6的写法，运行时需要使用Babel进行编译。

7.1.1 引用方式

Vue-router可以直接引用编译好的js文件，CDN地址为：

```
https://cdn.jsdelivr.net/vue.router/0.7.10/vue-router.min.js
```

```
```

在HTML中直接用script标签引入即可，例如：

```
<script src='http://cdn.jsdelivr.net/vue/1.0.26/vue.min.js'></script>
<script src='https://cdn.jsdelivr.net/vue.router/0.7.10/vue-router.min.js'></script>
```

也可以采用npm的方式安装：

```
npm install vue-router
```

引用方式如下：

```
import Vue from 'vue';
import VueRouter from 'vue-router';
Vue.use(VueRouter);
```

7.1.2　基本用法

vue-router的基本作用就是将每个路径映射到对应的组件，并通过修改路由进行组件间的切换。常规路径规则为在当前url路径后面加上#!/path，path即为设定的前端路由路径。例如：

```
<div id="app">
 <nav class="navbar navbar-inverse">
  <div class="container">
    <div class="collapse navbar-collapse">
      <ul class="nav navbar-nav">
        <li>
          <!—使用 v-link 指令，path的值对应跳转的路径，即#
!/home -->
          <a v-link="{ path : '/home'}">Home</a>
        </li>
        <li>
          <a v-link="{ path : '/list'}">List</a>
        </li>
      </ul>
    </div>
  </div>
 </nav>
 <div class="container">
 <!—路由切换组件template插入的位置 -->
  <router-view></router-view>
  </div>
 </div>
js代码：
// 创建子组件，相当于路径对应的页面
var Home = Vue.extend({
 template : '<h1>This is the home page</h1>'
```

```
});

// 创建根组件
var App = Vue.extend({})

// 创建路由器实例
var router = new VueRouter()

// 通过路由器实例定义路由规则（需要在启动应用前定义好）
// 每条路由会映射到一个组件。这个值可以是由Vue.extend创建的组件构造函数（如Home）
// 也可以直接使用组件选项对象（如'/list'中component对应的值）
router.map({
 '/home': {
   component: Home
 },
 '/list': {
   component : {
     template: '<h1>This is the List page</h1>'
   }
 }
})

// 路由器实例会创建一个Vue实例，并且挂载到第二个参数元素选择器匹配的DOM上
router.start(App, '#app')
```

最终结果如下：



7.1.3　嵌套路由

一般应用中的路由方式不会像上述例子那么简单，往往会出现二级导航这种情况。这时就需要使用嵌套路由这种写法。我们给上述例子添加一个Biz组件，包含一个嵌套的router-view，修改如下：

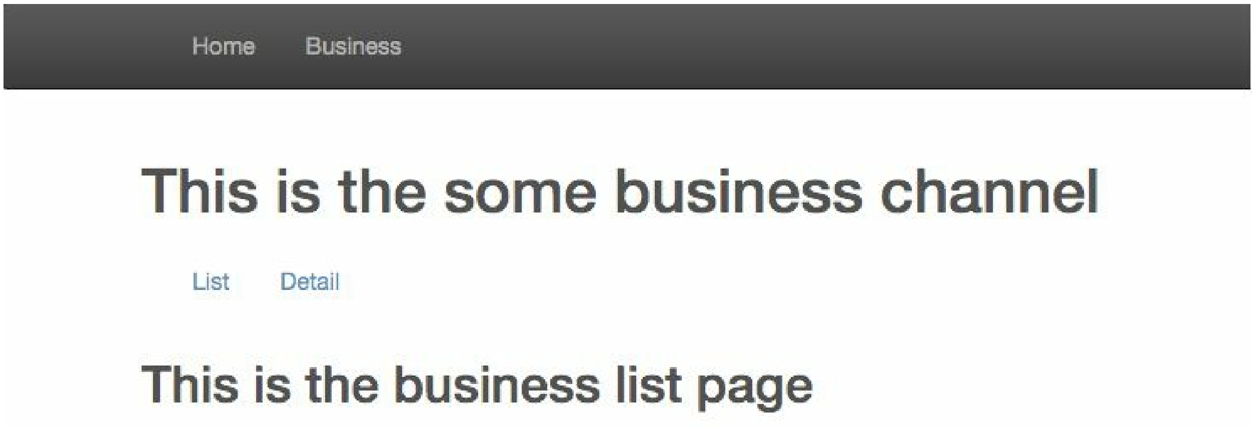
```
var Biz = Vue.extend({
  template : '<div> \
     <h1>This is the some business channel</h1> \
     <div class="container"> \
       <ul class="nav navbar-nav"> \
         <li> \
           <a v-link="{ path : \'/biz/list\'}">List</a>
 \
         </li> \
         <li> \
           <a v-link="{ path : \'/biz/detail\'}">Detail
</a> \
         </li> \
       </ul> \
     </div> \
     <router-view></router-view> \
   </div>'
});
```

路由配置修改如下：

```
router.map({
  '/home': {
       component: Home
  },
  '/biz': {
     component : Biz,
     subRoutes : {
        '/list' : {
            component : {
              template : '<h2>This is the business list
 page</h2>'
            }
        },
       '/detail' : {
          component : {
            template : '<h2>This is the business detail
 page</h2>'
          }
       }
     }
  }
})
```

点击Biz中的List链接，url路由即为#!/biz/list，

页面显示如下：



点击List和Detail即可在#!/biz/list和#!/biz/detail之间切换，而顶部的This is the some business channel部分，即Biz组件中非<router-view>部分则保持不变。

7.1.4　路由匹配

Vue-router在设置路由规则的时候，支持以冒号开头的动态片段。例如在设计列表分页的情况下，我们往往会在url中带入列表的页码，路由规则就可以这么设计：

```
router.map({
  '/list/:page': {
     component : {
       template: '<h1>This is the No.{{ $route.params.page }} page</h1>'
     }
```

```
  }
})
```

例如/list/1，/list/2（单就/list路径并不会匹配）这样的路径名就会匹配到对应的组件中，并在组件中通过路由对象(this.$route)的方式获取:page具体的值（具体的方法会在第7.1.6小节路由对象中解释）。

一条路由规则中支持包含多个动态片段，例如：

```
router.map({
  '/list/:page/:pageSize': {
     component : {
       template: '<h1>This is the No.{{ $route.params.page }} page, {{ $route.params.pageSize }} per page</h1>'
     }
  }
})
```

除了以冒号:开头的动态片段:page外，Vue-router还提供了以*号开头的全匹配片段。全匹配片

段会包含所有符合的路径，而且不以'/'为间隔。例如在路由/list/:page中，规则能匹配/list/1,/list/2路径，但无法匹配/list/1/10这样的路径。而/list/*page则可以匹配/list/1, 以及/list/1/10这样的路径，不会因为'/'而中断匹配。page值也就成为整个匹配到的字符串，即1或1/10。

7.1.5　具名路由

在设置路由规则时，我们可以给路径名设置一个别名，方便进行路由跳转，而不需要去记住过长的全路径。例如：

```
router.map({
  '/list/:page': {
    name: 'list'
    component : {
      template: '<h1>This is the No.{{ $route.params.pa
ge }} page</h1>'
    }
  }
})
```

我们就可以使用v-link指令链接到该路径

```
<a v-link="{ name: 'list', params: { page : 1 }}">List<
```

```
/a>
```

7.1.6 路由对象

在使用Vue-router启动应用时，每个匹配的组件实例中都会被注入router的对象，称之为路由对象。在组件内部可以通过this.$route的方式进行调用。

路由对象总共包含了以下几个属性：

1．$route.path

类型为字符串，为当前路由的绝对路径，如/list/1。

2．$route.params

类型为对象。包含路由中动态片段和全匹配片段的键值对。如上述例子中的/list/:page路径，就可以通过this.$route.params.page的方式来获取路径上page的值。

3．$route.query

类型为对象。包含路由中查询参数的键值对。例如/list/1?sort=createTime, 通过this.$route.query.sort即可得到createTime。

4．$route.router

即路由实例，可以通过调用其go，replace方法进行跳转。我们在组件实例中也可以直接调用this.$router来访问路由实例。router具体的属性和api方法将在7.1.10路由实例中进行说明。

5．$route.matched

类型为数组。包含当前匹配的路径中所有片段对应的配置参数对象。例如在/list/1?sort=createTime路径中，$route.matched值如下：

```
▼ [Object, queryParams: Object]
  ▼ 0: Object
    ▼ handler: Object
      ▶ component: function VueComponent(options)
        fullPath: "/list/*page"
        path: "/list/*page"
      ▶ __proto__: Object
      isDynamic: true
    ▼ params: Object
        page: "1"
      ▶ __proto__: Object
    ▶ __proto__: Object
    length: 1
  ▼ queryParams: Object
      sort: "createTime"
    ▶ __proto__: Object
  ▶ __proto__: Object
>
```

6．$route.name

类型为字符串，即为当前路由设置的name属性。

7.1.7　v-link

v-link是vue-router应用中用于路径间跳转的指令，其本质是调用路由实例router本身的go函数进行跳转。该指令接受一个JavaScript表达式，而且可以直接使用组件内绑定的数据。

常见的使用方式包含以下两种：

1）直接使用字面路径：

<a v-link="'home'">Home　// 注意这里双引号里的home需要加上单引号，不然会变成读取组件data属性中的home值。

或者写成：<a v-link="{ path : 'home'}">Home

2）使用具名路径，并可以通过params或query设置路径中的动态片段或查询变量：

```
<a v-link="{ name : 'list', params: { page : 1}}">List
```

```
Page 1</a>
```

此外，v-link还包含其他参数选项：

1．activeClass

类型为字符串，如果当前路径包含v-link中path的值，该元素会自动添加activeClass值的类名，默认为v-link-active。

2．exact

类型为布尔值。在判断当前是否为活跃路径时，v-link默认的匹配方式是包容性匹配，即如果v-link中path为/list，那以/list路径为开头的所有路径均为活跃路径。而设置exact为true后，则只有当路径完全一致时才认定为活跃路径，然后添加class类名。

3．replace

类型为布尔值。若replace值设定为true，则点击链接时执行的是router.replace()方法，而不是router.go()方法。由此产生的跳转不会留下历史记录。

4．append

类型为布尔值。若append值设定为true，则确保链接的相对路径添加到当前路径之后。例如在路径/list下，设置链接<a v-link="{path: '1', append : true}">1，点击则路径变化为/list/1；若不设置append:true, 路径变化为/1。

7.1.8　路由配置项

在创建路由器实例的时候，Vue-router提供了以下参数可供我们配置：

1．hashbang

默认值为true，即只在hash模式下可用。当hashbang值为true时，所有的路径会以#!为开头。例如<a v-link="{ path : '/home'}">Home，浏览器路径即为http://hostname/#!/home

2．history

默认值为false。设为true时会启动HTML5 history模式，利用history.pushState()和history.replaceState()来管理浏览历史记录。由于使用了history模式管理，所以使用pushState生成的每

个url都需要在Web服务器上有对应的响应，否则单击“刷新”会返回404错误，并且在本地开发的时候，需要将应用置于服务器环境中（通过localhost访问应用，而不是直接访问文件）。

常见的服务器nginx可以修改其目录下的conf/nginx.conf或conf/vhost/*.conf文件，添加如下配置，以满足pushSate的需求：

```
server {
  listen       80;                   // 端口号
  server_name  localhost;            // 或填写服务器域名
  index index.html index.php;        //默认访问文件
  root /www                          // 文件放置路径
  location / {
    // 这是一个正则匹配，将所有该域名下的url请求，都返回SPA应用的index.html，确保pushState有响应
    rewrite ^(.+)$ /index.html last;
  }
}
```

3. abstract

默认值为false。提供了一个不依赖于浏览器的历史管理工具。在一些非浏览器场景中会非常有用，例如electron（桌面软件打包工具，类似于node-webkit）或者cordova（native app打包工具，

前身为phonegap）应用。

4．root

默认值为null，仅在HTML5 history模式下可用。可设置一个应用的根路径，例如：/app。这样应用中的所有跳转路径都会默认加在这个根路径之后，例如<a v-link='/home'>Home，路径即变化为/app/home。

5．linkActiveClass

默认值为v-link-active。与v-link中的activeClasss选项类似，这里相当于是一个全局的设定。符合匹配规则的链接即会加上linkActiveClass设定的类名。

6．saveScrollPosition

默认值为false，仅在HTML5 history模式下可用。当用户点击后退按钮时，借助HTML5 history中的popstate事件对应的state来重置页面的滚动未知。需要注意的是，当router-view设置了场景切换效果时，该属性不一定能生效。

7．transitionOnLoad

默认值为false。在router-view中组件初次加载时是否使用过渡效果。默认情况下，组件在初次加载时会直接渲染，不使用过渡效果。

8．suppressTransitionError

默认值为false。设定为true后，将忽略场景切换钩子函数中发生的异常。

7.1.9 route钩子函数

在使用Vue-router的应用中，每个路由匹配到的组件中会多出一个route选项。在这个选项中我们可以使用路由切换的钩子函数来进行一定的业务逻辑操作。以下面代码为例，介绍这些钩子函数的运行机制和触发时机。

```
var List = Vue.extend({
  template : '<h1>This is the No.{{ $route.params.page
}} page</h1>',
  route : {
    data : function(transition) {
      console.log('data');
      transition.next();
    },
    activate : function(transition) {
      console.log('activate');
      transition.next();
    },
```

```
    deactivate: function(transition) {
      console.log(deactivate);
      transition.next();
    },
    canActivate : function(transition) {
      console.log('canActivate');
      transition.next();
    },
    canDeactivate : function(transition) {
      console.log('canDeactivate');
      transition.next();
    },
    canReuse : function(transition) {
      console.log('canReuse');
      return true;
    }
  }
});
```

由上面这个例子可以看出，route提供了6个钩子函数，分别如下。

canActivate(): 在组件创建之前被调用，验证组件是否可被创建。

activate():在组件创建且将要加载时被调用。

data():在activate之后被调用，用于加载和设置当前组件的数据。

canDeactivate():在组件被移出前被调用，验证是否可被移出。

deactivate():在组件移出时调用。

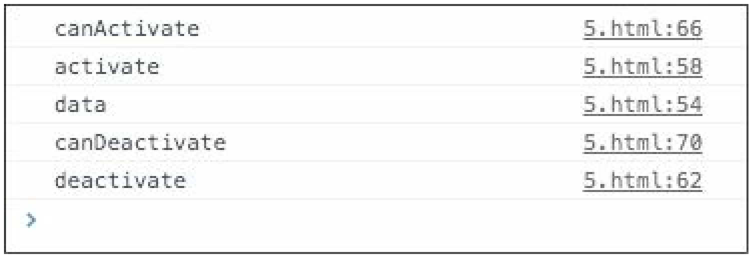
canReuse():决定组件是否可被重用。这种场景通常发生在/list/1切换到/list/2时，如果canReuse返回值为true，则组件在切换后会略过canActivate和activate两个阶段，直接调用data钩子函数。若canReuse返回值为false，则需完整经历激活的三个钩子函数。

我们可以利用上文中的List组件设置一个路由规则：

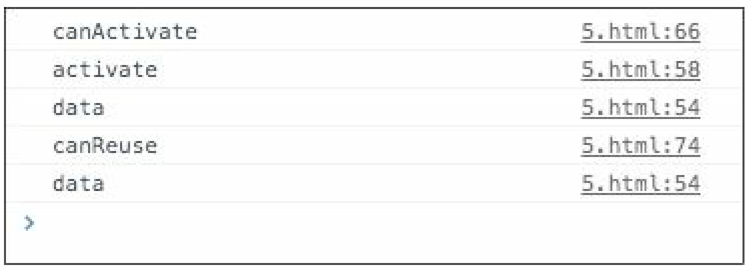
```
router.map({
  '/home': {
     component: {
        template : '<h1>This is the home page</h1>',
     }
  },
  '/list/:page': {
     component : List
  }
})
```

在home和list之间切换，我们可以看到控制台

输出结果如下：



在/list/1与/list/2之间切换，结果如下:



在每个钩子函数中，都接受一个transition对象作为参数，我们称之为切换对象。主要包含以下属性和方法。

transition.to: 将要切换到路径的路由对象（路由对象详见第7.1.6小节）。

transition.from: 当前路径的路由对象。

transition.next(): 可以通过调用该方法使切换过程进入下一阶段，这样也就支持了在钩子函数内部使用异步方法的情况。比如进入某个路径前我们需要校验用户是否具有某种权限，而这一般需要和后

端进行数据交互来进行验证。我们只需要在异步的回调函数中执行transition.next()即可确保在获取到数据后才执行切换过程的下一阶段。

transition.abort([reason]): 调用该方法可以终止或者拒绝此次切换。需要注意的是，在activate和deactivate中调用该方法时并不会把应用退到前一个路由状态，只有在canActivate和canDeactivate内调用才会回退。

transition.redirect(path): 取消当前切换并重定向到另一个路由。参数接受字符串或者路由对象，并且如果不设定新的params和query的话，会保留原始transition.to的params和query。

另外，这些钩子函数在切换过程中也起到了不同的作用，我们分类说明如下。

activate/deactivate: 返回值可为Promise对象。ES6提供了原生的Promise对象，可以通过直接返回Promise.resolve(true)/Promise.reject([reason])来控制是否进行切换的下一步，或者返回return new Promise(function (resolve, reject) {resolve(true)/reject([reason]) })。

canActivate/canDeactivate: 返回值可以是同

activate/deactivate一样的Promise对象，也可以是布尔值true/false，和使用切换对象transition.next()/transition.abort()效果一致。

data:data钩子在每次路由变动的时候都会被调用，特别是当组件被重用时，往往跳过activate只执行data函数，如上述例子中的/list/1切换到/list/2。所以我们经常把加载动态数据放在data钩子中执行，而且当组件从activate切换到data钩子时，会得到一个$loadingRouteData属性，默认值为true，当data函数执行完进入下一步时将切换成false。这样有助于我们做一些loading等待方面的处理，避免用户长时间得不到反馈。与其他钩子函数不同的是，我们可以在调用data函数的transition.next(data)时传入一个data对象，可以为组件的data附上相应的属性值。例如：

```
route: {
  data : function(transition) {
    transition.next({ page : transition.to.params.page
})
  }
}
```

这样就可以赋值给了组件的data.page。另外，

还可以通过Promise的then回调函数中的返回值来设置，例如：

```
route: {
  data : function() {
    return Promise.all([
      // 后端数据接口，需要符合Promise形式，或可通过vue-re
source插件实现
      // 详情可见第7.2节中的vue-resource的相关说明
      userService.getInfo(),
      productsService.getList()
    ]).then(function(reps){
      return {
        user : reps[0],
        products : reps[1]
      }
    })
  }
}
```

7.1.10 路由实例属性及方法

在Vue-router启动的应用中，每个组件会被注入router实例，可以在组件内通过this.$router（或者使用路由对象$route.router）进行访问。这个router实例主要包含了一些全局的钩子函数，以及配置路由规则，进行路由切换等api。本节主要介绍路由实例的主要属性和api方法。

主要的公开属性有以下两个。

1．router.app

类型为组件实例，即为路由管理的根Vue实例，是由调用router.start()传入的Vue组件构造器函数创建的。

2．router.mode

类型为String，值可以为HTML5, hash或abstract，表示当前路由所采取的模式。

常见api方法如下：

1．router.start(App, el)

启动路由应用，通过传入的组件构造器App及挂载元素el创建根组件。

2．router.stop()

停止监听popstate和hashchange事件。调用此方法后，router.app没有被销毁，仍可以使用router.go(path)进行跳转，也可以不使用参数直接调用router.start()来重启路由。

3．router.map()

定义路由规则的方法。包含component和subRoutes两个字段，主要用于url匹配的组件及嵌套路由。设定的路径也可以通过:冒号或*号的方式进行匹配，传递到路由对象$route.params中。

4．router.on()

添加一条顶级的路由配置，用法和router.map类似。例如：

```
router.on('/home', {
  component : {
    template : '<h1>This is the home page.</h1>'
  }
});
```

5．router.go(path)

跳转到一个新的路由。path可以是字符串也可以是包含跳转信息的对象。若使用字符串时，url直接替换成path的值。如果path不以/开头，则直接添加到当前url结尾。若path为对象，则支持以下两种格式：第一种为{ path : '…', append: true }，这种形

式同直接使用字符串类似, append选项为可选，若设置成true，则确保path相对路径被添加到当前路径之后；第二种为{ name : '..', params : {}, query:{}}，name为具名路径，params和query为可选。另外，这两种格式都支持replace选项，若replace设置为true，则该跳转不产生一个新的历史记录。

7.1.11　vue-router 2.0 的变化

随着Vue.js升级到2.0后，Vue-router也相应做了升级。除了适配Vue.js 2.0外，vue-router 2.0对自身的使用方式，属性及钩子函数也做出了明显的改变。本节主要从以下几个方面进行说明。

1．使用方式

VueRouter的初始化方式、路由规则配置和启动方式均发生了变化，例如：

```
const router = new VueRouter({
  // 路由规则在实例化VueRouter的时候就直接传入，而不是调用map方法再进行传递
  routes : [
    { path : '/home', component: Home}
    ….
  ]
})
// 启动方法也发生了变化，router实例直接传入Vue.js实例中，并调用$mount方法挂载到DOM元素中
```

```
const app = new Vue({
  router : router
}).$mount('#app')
```

嵌套路由的配置方法也发生了变化，改用children属性来进行标记，而且其中的path路径不需要以'/'开头，否则会认为从根路径开头。

```
const router = new VueRouter({
  routes: [
   {
     path: '/biz',
     component: Biz,
     children: [
       {
         path: 'list',
          component: List
        },
        {
          path: 'detail',
          component: Detail
        }
      ]
    }
  ]
})
```

2．跳转方式

路由跳转的方式也发生了变化，首先是废弃了v-link指令，采用<router-link>标签来创建a标签来定义链接。例如：

```
<router-link to="/home">
  Home
</router-link>
```

其中的to属性和v-link所能接受的属性相同，例如{ name : 'home', params : {….}}。

其次使用router实例方法进行跳转的api也修改成了push(), 接受的选项参数基本没有变化，例如:

```
router.push({ name : 'home', params : {…} })
```

router.go()方法不再表示跳转，而是接受一个整型参数，作用是在history记录中向前或者后退多少步，类似 window.history.go(n)。

router实例的api方法push()、replace()、go()主

要是模拟window.history下的pushState()、replaceState()和go()的使用方法来实现的，并且确保router在不同模式下（hash、history）表现的一致性。

3．钩子函数

Vue-router基本重新定义了自身的钩子函数，我们可以将其分为三个方面：

1）全局钩子。在初始化VueRouter后直接使用router实例进行注册，包含beforeEach和afterEach两个钩子，在每个路由切换前/后调用。

```
router.beforeEach((to, from, next) => {
  // to: 即将要进入的路由对象
  // from: 当前正要离开的路由对象
  // next: 进行下一状态，切记，一定要在结束业务逻辑后调用next函数，不然钩子函数就不会被resolved
})
router.after(route=> {
  // route：进入的路由对象
})
```

2）单个路由钩子。这个需要在路由配置的时候直接定义，例如：

```
const router = new VueRouter({
  routes: [
    {
      path: '/home',
      component: Home,
      beforeEnter: (to, from, next) => {
        // 参数和全局钩子beforeEach一致
      }
    }
  ]
})
```

3）组件内钩子。在组件内定义，例如：

```
const Home = {
  template: `...`,
  beforeRouteEnter (to, from, next) => {
    // 参数与全局钩子beforeEach一致
    // 切记当前钩子执行时，组件实例还没被创建，所以不能调用
组件实例this
  },
  beforeRouteLeave (to, from, next) => {
    // 路由切换出该组件时调用，此时仍可以访问组件实例 `this
`

  }
}
```

4．获取数据

由于钩子函数的变化，在Vue.js 2.0中也就不存在使用data钩子来处理请求数据的逻辑了，可以通过监听动态路由的变化来获取数据。例如：

```
const List = {
  template: '...',
  watch: {
    '$route' (to, from) {
      // 对路由变化作出响应，在此处理业务逻辑
    }
  }
}
```

而且在Vue.js 2.0中，我们既可以在导航完成之前获取数据，也可以在导航完成之后获取数据。在导航完成之后获取数据，是为了在获取数据期间展示一个loading状态，我们可以在组件的create()钩子函数和watch : { route : ' '} 中调用获取数据的函数，例如：

```
export default {
  data () {
    return {
      ….
    }
```

```
  },
  created () {
    // 组件创建完后获取数据
    this.fetchData()
  },
  watch: {
    // 如果路由有变化，会再次执行该方法
    '$route': 'fetchData'
  },
  methods: {
    fetchData () {
// 调用异步请求获取数据
…..
    }
  }
}
```

在导航获取之前完成数据，我们可以在beforeRouteEnter钩子中获取数据，并且只有当数据获取成功或确定有权限后才进行组件的渲染，否则就回退到路由变化前的组件状态。例如：

```
import pageSrv from './api/pages'  // 此处先模拟一个获取数据的模块

export default {
  data () {
    return {
       list : []
    }
```

```
  },
  beforeRouteEnter (to, from, next) {
    pageSrv.get(to.params.page, (err, data) =>
      if (err) {
        next(false); // 中断当前导航
      } else {
        next(vm => {
          vm.list = data;
        })
      }
    })
  },
  watch: {
    $route () {
      this.list = null;
       pageSrv.get(this.$route.params.id, (err, data) =
> {
        if (err) {
// 处理展示错误的逻辑
        } else {
          this.list = data;
        }
      })
    }
  }
}
```

5．命名视图

Vue-router 2.0中允许同级展示多个视图，而不是嵌套展示，可以通过给<router-view>添加name属

性的方式匹配不同的组件，如果没有设置name，默认为default。例如：

```
<router-view></router-view>
<router-view name='main'></router-view>
const router = new VueRouter({
  routes: [
    {
      path: '/',
      components: {  // 要注意这里的属性是components，而不是component
        default: Nav,
        main: Main
      }
    }
  ]
})
```

7.2　Vue-resource

在实际开发SPA应用时，一般和后端都会采用异步接口进行数据交互。传统情况下，我们常用jQuery的$.ajax()方法来做异步请求。但Vue.js并不依赖于jQuery，我们也并不需要为了异步请求这个功能就额外引用jQuery。所以这里就和大家介绍下Vue.js的插件Vue-resouce，它同样对异步请求进行了封装，方便我们同服务端进行数据的交互。本节以Vue-resource 1.0.2版本进行说明。

7.2.1　引用方式

同vue-router类似，我们可以直接引用vue-resource的CDN路径：

```
<script src="https://cdn.jsdelivr.net/vue.resource/1.0.2/vue-resource.min.js"></script>
```

也可以通过npm install vue-resource方式进行安装，并通过Vue.use()方法进行调用：

```
import VueResource from 'vue-resource';
```

```
Vue.use(VueResource);
```

7.2.2 使用方式

安装好Vue-resource之后，在Vue组件中，我们就可以通过this.$http或者使用全局变量Vue.http发起异步请求，例如：

```
var List = Vue.extend({
  route : {
   // vue-router中的data钩子函数，
   data : function(transition) {
     //运行这段代码需要在服务器环境中，即localhost下，直接访问文件运行这段代码会抛出异常
     this.$http
         .get('/api/list?pageNo=' + transition.to.params.page);
         .then(function(rep){
            // 成功回调函数
            transition.next({
              list : rep.data
            });
         }, function(rep) {
            // 失败回调函数
            transition.next({
              data : rep.data
            });
         });
     }
```

```
  },
  template: '<h1>This is the list page</h1>'
})
```

this.$http支持Promise模式，使用.then方法处理回调函数，接受成功/失败两个回调函数，一般会在回调函数中再调用transition.next()方法，给组件的data对象赋值，并执行组件的下一步骤。

7.2.3　$http的api方法和选项参数

this.$http可以直接当做函数来调用，我们以下面这个例子来对其选项进行说明：

```
this.$http({
  url : '/api/list',   // url访问路径
  method : '',     // HTTP请求方法，例如GET,POST,PUT,DELETE等
  body : {},      // request中的body数据，值可以为对象，String类型，也可以是FormData对象
  params : {}，    // get方法时url上的参数，例如/api/list?page=1
  headers: {},     // 可以设置request的header属性
  timeout : 1500,  // 请求超时时长，单位为毫秒，如果设置为0的话则没有超时时长
  before : function(request) {},  //请求发出前调用的函数，可以在此对request进行修改
  progress: function(event) {},  // 上传图片、音频等文件
```

```
时的进度，event对象会包含上传文件的总大小和已上传大小，通常可以用来作为进度条效果
  credentials : boolean,  // 默认情况下，跨域请求不提供凭据(cookie、HTTP认证及客户端SSL证明等)。该选项可以通过将XMLHttpRequest的withCredentials属性设置为true，即可以指定某个请求强制发送凭据。如果服务器接收带凭据的请求，会用Access-Control-Allow-Credentials: trueHTTP头部来响应
  emulateHTTP: boolean,  // 设置为true后，PUT/PATCH/DELETE请求将被修改成POST请求，并设置header属性X-HTTP-Method-Override。常用于服务端不支持REST写法时
  emulateJSON : boolean  // 设置为true后，会把request body以application/x-www-form-urlencoded的形式发送，相当于form表单提交。此时http中的header的content-type即为application/x-www-form-urlencoded。常用于服务器端未使用application/json编码时
```

此外，this.$http还可以直接调用api方法，相当于提供了一些快捷方式，例如：

```
get(url, [options])
head(url, [options])
delete(url, [options])
jsonp(url, [options])
post(url, [body], [options])
put(url, [body], [options])
patch(url, [body], [options])
```

以上方法均可以采用this.$http.get(url, options)或Vue.http.get(url, options)这样类似的形式进行调用。

在发起异步请求后，我们可以采用this.$http.get(…).then()的方式处理返回值。.then()接受一个response的参数，具体的属性和方法如下。

url: response的原始url。

body：response的body数据，可以为Object，Blob，或者String类型。

headers：response的Headers对象。

ok: 布尔值，当HTTP状态码在200和299之间时为true。

status: response的HTTP状态码。

statusText: response的HTTP状态描述。

另外还包含以下三种api方法。

text(): Promise类型，把response body解析成字符串。

json(): Promise类型，把response body解析成json对象。

blob(): Promise类型，把response body解析成blob对象，即二进制文件，多用于图片、音视频等文件处理。

7.2.4 拦截器

拦截器主要作用于给请求添加全局功能，例如身份验证、错误处理等，在请求发送给服务器之前或服务器返回时对request/response进行拦截修改，完成业务逻辑后再传递给下一步骤。Vue-resource也提供了拦截器的具体实现方式，例如：

```
Vue.http.interceptors.push(function(request, next) {
  //修改请求
  request.method = 'POST';
  // 继续进入下一个拦截器
  next();
});
```

也可以对返回的response进行处理：

```
Vue.http.interceptors.push(function(request, next){
  request.method = 'POST';
```

```
  next(function(response) {
    // 修改response
    response.body = '...';
  });
});
```

或者直接拦截返回response，并不向后端发送请求：

```
Vue.http.interceptors.push(function(request, next) {
  // body 可自己定义，request.respondWith会将其封装成resp
onse，并赋值到response.body上
  next(request.respondWith(body, {
    status: 403,
    statusText: 'Not Allowed
  }));
});
```

7.2.5 $resource用法

Vue-resource提供了一种与RESTful API风格所匹配的写法，通过全局变量Vue.resource或者组件实例中的this.$resource对某个符合RESTful格式的url进行封装，使得开发者能够直接使用增删改查等基

础操作，而不用自己再额外编写接口。

我们先大致说明下RESTful API：这是一种设计风格而不是标准，只是提供了一组设计原则和约束条件。它主要用于客户端和服务器交互类的软件。基于这个风格设计的软件可以更简洁，更有层次，更易于实现缓存等机制。在这种风格中，每个url路径代表一种资源（resource），所以路径中不推荐有动词，只能有名词，而且所用的名词往往与数据库的表格名对应，且一般采取复数的形式命名。而对于资源的具体操作类型，则由HTTP动词表示，即GET/POST/PUT/PATCH/DELETE等。

我们以产品products为例，设计出的api即为。

GET /api/products,：获取所有产品列表。

POST /api/products：新建一个产品。

GET /api/products/:id：获取某个指定产品信息。

PUT /api/products/:id：更新某个指定产品信息。

DELETE /api/products/:id：删除某个指定产品。

GET /api/products/:id/items：获取某个指定产品下的items信息列表。

在需要对信息进行过滤的情况下，以query参数形式进行筛选，例如：

```
GET /api/products?limit=10&offset=10&sortBy=name
```

简单说明完RESTful后，结合this.$resource，我们可以使用与后端接口对接：

```
var products = this.$resource('/api/products{/id}');
// 相当于发起异步GET请求，访问/api/products/1接口，获取指定产品信息
products
  .get({ id : 1})
  .then(function(rep) {
    this.$set('products', rep.json());
  })
// POST /api/products 参数为data，新建一个产品
products
  .save({}, data)
  .then(function(rep) {
….
  })
```

Vue-resource提供了6个默认动作行为，分别为：

```
get: {method: 'GET'},
save: {method: 'POST'},
query: {method: 'GET'},
update: {method: 'PUT'},
remove: {method: 'DELETE'},
delete: {method: 'DELETE'}
```

除了默认行为外，Vue-resource也允许我们自定义行为，例如：

```
var customActions = {
  order : { method: 'POST', url : '/api/products{/id}/orders'}
};
var products = this.$resource('/api/products{/id}');
// 即调用异步接口 POST /api/products/1/orders
products
  .order({ id : 1})
  .then(function(rep) { …. })
```

7.2.6 封装Service层

在编写SPA应用中，我们通常会把和后端做数据交互的方法封装成一个Service模块，供不同的组件进行使用。我们可以新建一个文件夹api，将Service模块集中起来，并按资源进行分类。

以上述products资源为例：

```
/api/products.js
const API_URL = '/api/products;
export default {
  get(context, productId) {
    return context.$http({
    url : API_URL + '/' + productId,
    method : 'get'
    });
  },
  query(context, params) {
   return context.$http({
      url : API_URL,
      params : params
   })
  }
  ………
}
```

在组件中调用方式如下：

```
import productsSrv from './api/products.js';
var ProductDetail = Vue.component('product-detail', {
```

```
  route : {
    data : function(transition) {
      productsSrv
        .query(this, transition.to.params)
        .then(function(rep) {

        })
    }
  }
});
```

7.3 Vue-devtools

在开发时我们通常需要观察组件实例中的data属性的状态，方便进行调试。但一般组件实例并不会暴露在window对象上，我们无法直接访问到内部的data属性；若只通过debugger或console.log方法进行调试难免太过低效。所以Vue.js官方出了一款chrome插件Vue-devtools，它可以在chrome的开发者模式下直接查看当前页面的Vue实例的组件结构和内部属性，方便我们直接观测。

7.3.1 安装方式

可以通过Chrome Web Store直接进行安装，地址为：

```
https://chrome.google.com/webstore/detail/vuejs-devtools/nhdogjmejiglipccpnnnanhbledajbpd
```

也可以通过源码手动安装。

1）下载源码：git clone

https://github.com/vuejs/vue-devtools 。

2）进入目录：cd vue-devtools/。

3）安装依赖：npm install。

4）运行生成插件：npm run build。

5）进入chrome插件管理页面：chrome://extensions/。

6）勾选“开发者模式”，点击“加载已解压的扩展程序”，选择文件安装即可。

7.3.2　使用效果

在Chrome浏览器下访问Vue.js应用，打开“开发者模式”，会发现多了一个Vue的栏目，如图7-1所示。

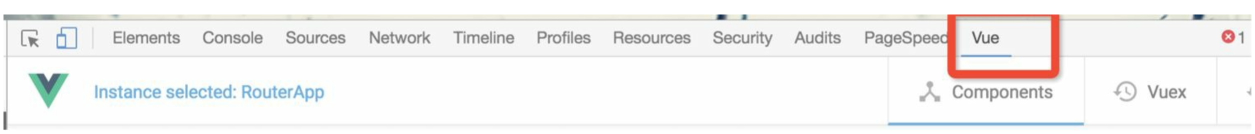


图7-1

点击后即可看到组件的结构和组件实例中的属性，并且点击组件内的子组件也可以获得子组件实

例的属性，如图7-2所示。

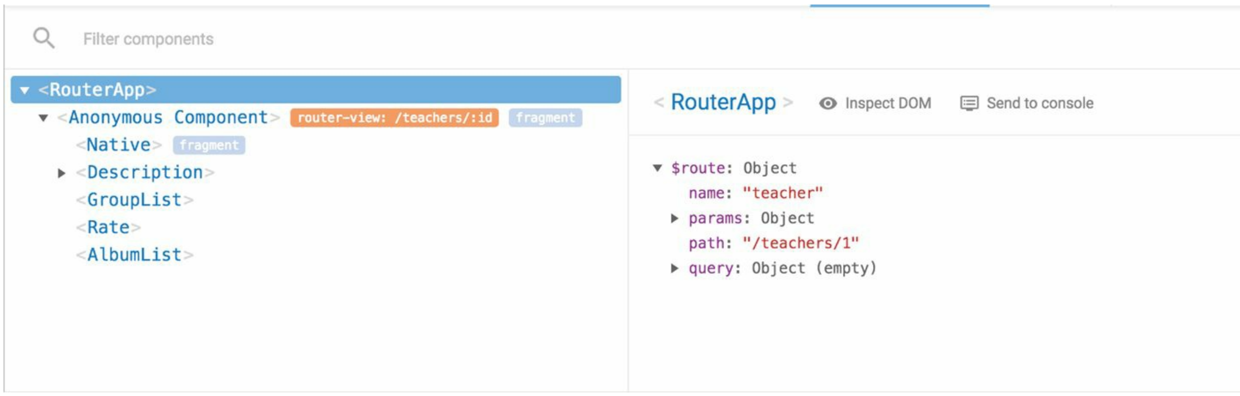


图7-2

另外，点击“send to console”即可见当前选中组件的$vm赋值到window.$vm上，这样在控制台中也可以对组件进行修改和调试。

第8章　Vue.js工程实例

本章主要介绍如何使用Vue.js进行实际SPA项目的开发，包括使用Vue-router和Vue-resource进行路由管理和后端数据交互，以及webpack和vue-loader进行模块化开发，代码编译和打包，最终通过自动部署工具jenkins来对项目进行自动化部署。

8.1　准备工作

在本章中，我们会采用ES6的语法进行开发，并使用vue-loader和webpack进行代码的编译，所以本章先介绍下这两个工具的使用方式和起到的作用。

8.1.1　webpack

webpack是一款模块加载及处理工具，它能把各种资源，例如JS（含JSX）、coffee、样式（含less/sass）、图片等都作为模块来使用和处理。也就是说，webpack可以把ES6语法的js文件，sass样式等无法直接在浏览器中使用的语言编译成浏览器支持的形式，也可以把需要的文件进行合并、压缩混淆，如图8-1所示。

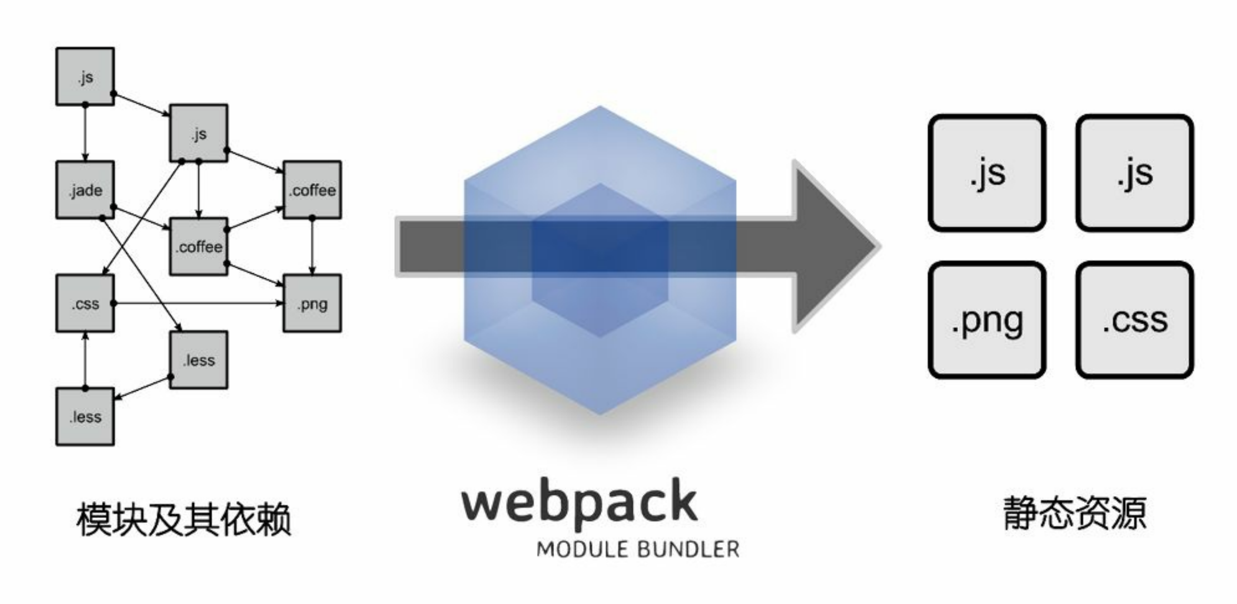


图8-1

我们可以使用npm install webpack –g 的方式全局安装webpack，然后在项目根路径下配置一个webpack.config.js文件，例如：

```
var HtmlWebpackPlugin = require('html-webpack-plugin')
module.exports = {
  //页面入口文件配置
  entry: {
    index : './src/app.js'
  },
  //入口文件输出配置
  output: {
    path: './dist,  // 输出目录
    filename: '[name].[hash].js'  //设置输出文件名字，此例中为入口文件名字加上hash值。使用hash值的原因是生成新文件后避免缓存导致用户没有更新到新的js文件
  },
```

```
  module: {
    // 加载器配置
    // 加载器会把test所匹配的文件加入loader进行处理
    // 例如下面的babel，起到的作用就是将匹配到的js文件中下
一代的JavaScript（即使用ES2015 、es6等特性的JavaScript）编
译成能在当前浏览器环境下运行的js代码
    loaders: [
      {
        test: /\.js$/,  // test 即为匹配规则，此处即为将
所有后缀为.js的文件加载进来
        loader: 'babel',   // loader即为处理器，所有符合
规则的文件会交由loader进行处理
        exclude: /node_modules/  //
      },
      // vue-loader是对于.vue文件专门的处理器，能将.vue文
件中的模板、样式、js代码解析并编译成可执行的代码
      {
        test: /\.vue$/,
        loader: 'vue'
      },
    ]
  },
  // plugins为webpack 的插件功能，可利用一些第三方插件完成
一些额外的操作
  // 例如HtmlWebpackPlugin，这个插件可以帮助生成 HTML 文件
，在 body 元素中使用 script 来引用output中最后输出的js文件
  plugins : [
    new HtmlWebpackPlugin({
      filename: 'index.html',
      template: 'index.html',
      inject: true
    })
  ]
};
```

总结一下的话，上面这个例子的作用将会处理文件./src/app.js，将其所包含的依赖（通过import或require引入的其他js和.vue文件）文件，将其中的ES6语法编译成浏览器能运行的JS语法，以及处理.vue文件中的模板、样式和JS代码，最后将其合并成一个js文件，输出到output中设置的路径和名称，最后通过HtmlWebpackPlugin插件指定的index.html模板，将这个文件通过script形式插入到<body>中，最终生成静态文件index.html和app.[hash].js文件。

8.1.2　vue-loader

vue-loader是webpack的一个loader加载器，用于处理我们编写的.vue文件。在早期进行组件化编写时，我们往往会把一个组件的html、css、js放在三个不同的文件中，然后利用编译工具再合到一起。这样产生的不便就是文件过多，修改一个组件需要打开三个文件，开发的过程中经常需要不断地切换视窗。然而vue-loader的出现，使得我们能将一个组件的html、css、js放在一个文件中，用不同的标签包裹住即可。vue-loader会将这三块代码分别编译成可执行的代码。

使用之前，需要先按照vue-loader，以及所需要的用作编译的其他loader。

```
npm install \
  webpack webpack-dev-server \
  vue-loader vue-html-loader css-loader vue-style-loade
r vue-hot-reload-api \
  babel-loader babel-core babel-plugin-transform-runtim
e babel-preset-es2015 \
  babel-runtime\
  --save-dev
```

我们可以这样编写.vue文件：

```
<template>
  <ul>
    <li><a v-link="{ name : 'home'}">首页</a></li>
    <li><a v-link="{ name : 'list'}">列表页</a></li>
  </ul>
</template>

<script type="text/ecmascript-6">
  export default {
    data () {
      return {

      }
    },
    methods : {
```

```
    }
  }
</script>

<style>
ul {
  display: flex;
}
ul li {
  list-style: none;
  flex:1;
}
</style>
```

template标签中的即为该组件的DOM结构，默认采用HTML形式，每个.vue文件中最多只能包含一个template标签。由于template采用的模板引擎是consolidate.js(https://github.com/tj/consolidate.js)，支持大部分的模板语法，我们可以通过配置template的lang属性，使用不同的模板语法，例如：

```
<template lang="jade">
  ul.
    li
      a(v-link="{ name : 'home' }") 首页
    li
      a(v-link="{ name : 'list' }") 列表页
</template>
```

script标签中即为该组件的js代码，且同template一样，一个.vue文件中最多只能包含一个script标签，而且最终必须输出（export）一个符合Vue.extend()参数规范的对象，用于建立Vue组件构建器。例如上例中export default输出的对象。

style标签即为该组件的CSS代码，同个vue文件中可以包含多个style标签。除了直接使用CSS写法外，还可以通过配置loader，支持sass、less等样式写法。另外还有一个scoped属性，添加之后，vue-loader会把当前同.vue文件template中的DOM都添加一个_v.....的属性，并把style中的样式也加上对应的属性选择器，使得这部分样式仅在当前vue的DOM中生效。这个方式使得组件间的样式不会互相冲突，也不需要过长的命名来维护。例如：

```
<style scoped>
ul {
  display: flex;
}
ul li {
  list-style: none;
  flex:1;
}
</style>
<template>
```

```
  <ul>
    <li><a v-link="{ name : 'home'}">首页</a></li>
    <li><a v-link="{ name : 'list'}">列表页</a></li>
  </ul>
</template>
```

我们在浏览器中得到的输出的样式即为：

```
▼<style type="text/css">
        ul[_v-5584bc67] {
        display: -webkit-box;
        display: -ms-flexbox;
        display: flex;
        }

        ul li[_v-5584bc67] {
          list-style: none;
          -webkit-box-flex:1;
              -ms-flex:1;
                  flex:1;
        }
  </style>
```

HTML结构为：

```
▼<ul _v-5584bc67>
  ▼<li _v-5584bc67>
      <a v-link="{ name : 'home'}" _v-5584bc67>首页</a>
    </li>
  ▼<li _v-5584bc67>
      <a v-link="{ name : 'list'}" _v-5584bc67>列表页</a>
    </li>
  </ul>
```

8.2　目录结构

Vue.js有一款官方的脚手架生成工具vue-cli，可以通过npm install –g vue-cli进行全局安装。之后就可以使用命令 vue init <template-name> <project-name>进行脚手架的安装。

vue-cli总共提供了5种脚手架(即可使用的<template-name>)，分别如下。

webpack: 基于webpack和vue-loader的目录结构，而且支持热部署、代码检查、测试及css抽取。

webpack-simple：基于webpack和vue-loader的目录结构。

browerify：基于Browerfiy和vueify（作用于vue-loader类似）的结构，支持热部署、代码检查及单元测试。

browerify-simple：基于Browerfiy和vueify的结构。

simple：单个引入Vue.js的index.html页面。

这里我们主要会使用webpack作为常用脚手架，可以运行vue init webpack my-project来生成项目。如图8-2所示。

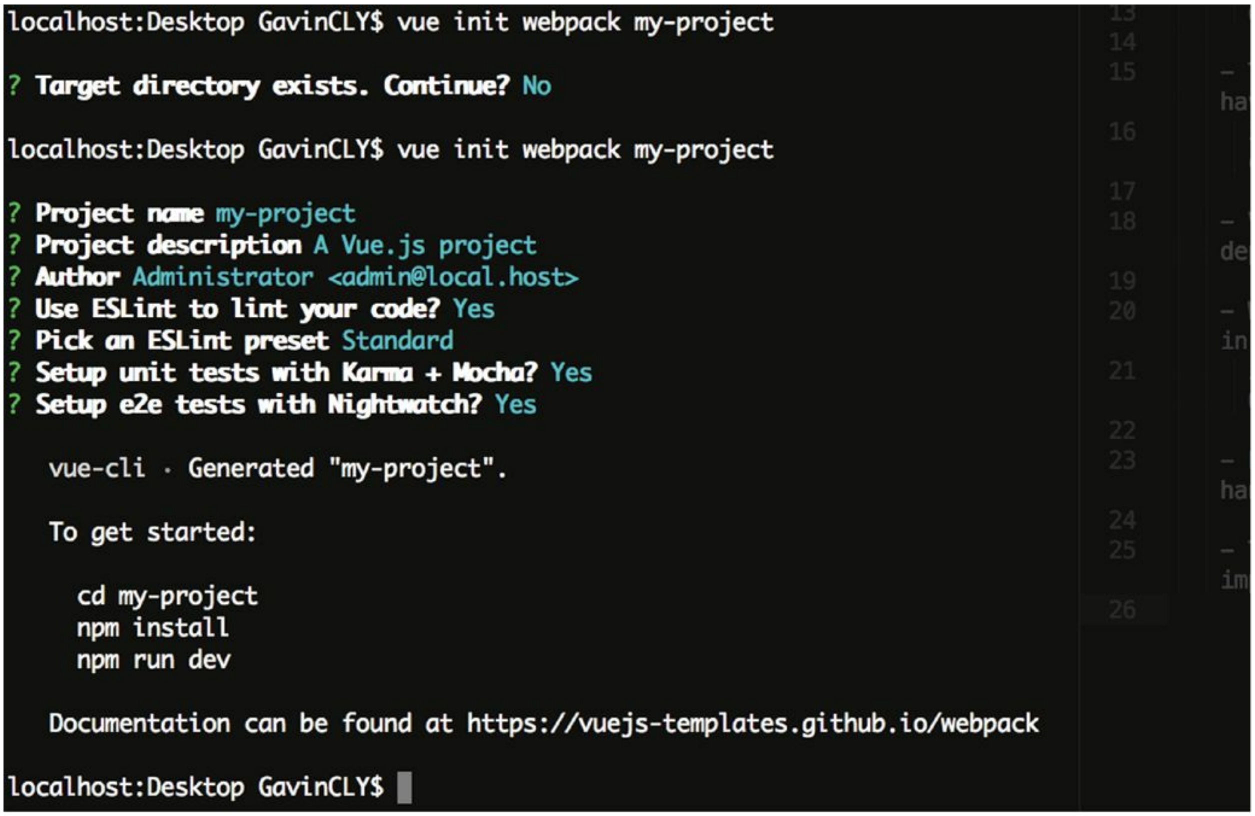


图8-2

生成的目录结构如图8-3所示。

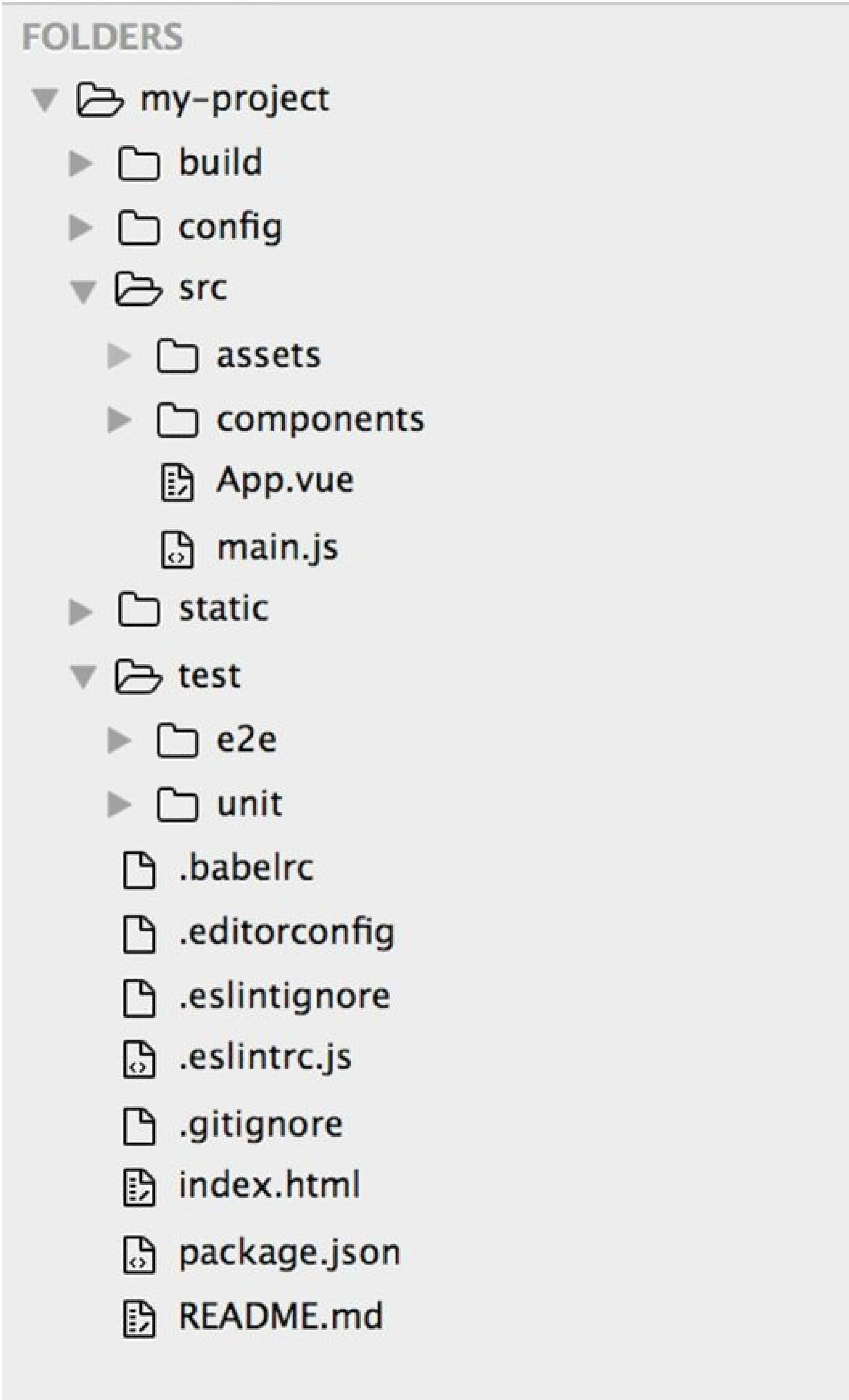

FOLDERS
my-project
build
config
src
assets
components
App.vue
main.js
static
test
e2e
unit
.babelrc
.editorconfig
.eslintignore
.eslintrc.js
.gitignore
index.html
package.json
README.md

图8-3

build: 用于存放webpack相关配置和脚本。

config: 主要存放配置文件，用于区分开发环境、测试环境、线上环境的不同。

src: 项目源码及需要引用的资源文件。

static: 不需要webpack处理的静态资源。

test: 用于存放测试文件。

从package.json中，我们可以看到项目支持的命令有：

```
"scripts": {
  "dev": "node build/dev-server.js",  // 开发时启动的server服务
  "build": "node build/build.js",     // 代码编译
  "unit": "karma start test/unit/karma.conf.js --single-run",  // 运行单元测试
  "e2e": "node test/e2e/runner.js",  // 运行e2e测试
  "test": "npm run unit && npm run e2e",  // 运行单元测试和e2e测试
  "lint": "eslint --ext .js,.vue src test/unit/specs test/e2e/specs"  // 使用eslint进行语法检查
}
```

正常开发时，就会运行命令npm run dev，启动一个小型的express服务。在这个express服务中，会使用webpack-dev-middleware和webpack-hot-middleware这两个中间件，来进行项目的热部署，即每次修改src中的文件后，不需要再按浏览器的刷新来更新代码，启动的server服务会自动监听文件的变化并编译，通知浏览器自动刷新。

8.3 前端开发

src目录里面就是我们主要的前端开发文件，由于脚手架采用了vue-loader，就可以把组件抽象成一个.vue文件，并把所需的样式和DOM结构都放在一起。我们以一个登录实例来展示整体的开发情况。

目录情况如下：

```
├── src
│    ├── components
│    │    ├── Main.vue
│    │    └── Login.vue
│    ├── main.js
├── index.html
```

index.html代码如下:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>my-project</title>
  </head>
  <body>
    <div id="app">
```

```
        <router-view></router-view>
    </div>
  </body>
</html>
```

./src/main.js代码如下：

```
import Vue from 'vue'

// Vue.js插件
// 这里使用了vue-router，先运行npm install vue-router –save进行安装
import VueRouter from 'vue-router'

// 组件
import Main from './components/Main.vue'
import Login from './components/Login.vue'

Vue.use(VueRouter)

var router = new VueRouter({

})

router.map({
  '/': {
      name: 'main',
      component: Main
  },
  '/login': {
      name: 'login',
```

```
      component: Login
  }
})
var App = Vue.extend({
})
router.start(App, '#app')

components/Login.vue
<template>
  <div class="login">
     <div class="input-wrap">
       <input type="text" v-model="name" />
       <span v-if="error.name" class="err-msg">{{error.
name}}</span>
     </div>
     <div class="input-wrap">
       <input type="password" v-model="pwd" />
       <span v-if="error.pwd" class="err-msg">{{error.p
wd}}</span>
     </div>
     <div class="input-wrap">
       <button @click="login">提交</button>
     </div>
  </div>
</template>

<script>
export default {
  data () {
    return {
      name: '',
      pwd : '',
      error : {
        name : '',
        pwd : ''
      }
```

```
    }
  },

  methods : {
    check(name, pwd) {
      if(!name) {
        this.error.name = '请输入姓名';
          return false;
      }
      if(!pwd) {
        this.error.name = '请输入密码';
        return false;
      }
      return true;
    },

    login() {
      const { name, pwd, $router} = this;
      if(!this.check(name, pwd)) return;

      if(name == 'admin' && pwd == 123) {
        $router.go({ name : 'main' });
      } else {
        alert('用户名密码错误');
      }
    }
  }
}
</script>

<style scoped lang="scss">
.login {
  width: 300px; margin:10% auto;
}
</style>
```

需要注意的是在style标签中使用了lang=“scss”这样的属性，也就说此处的写法是需要符合scss规范的，而且我们需要在webpack的配置中加上sass的loader用来编译这段样式。vue-cli默认的配置中并没有安装sass-loader, 所以需要自己手动安装一下 npm install sass-loader-dev-save。

在build/webpack.base.conf.js中，vue-loader配置了所有的CSS的loader处理器，如图8-4所示。

```
module: {
},
vue: {
  loaders: utils.cssLoaders()
}
```

图8-4

引用的是build/utils中的方法，如图8-5所示。

```
exports.cssLoaders = function (options) {
  options = options || {}
  // generate loader string to be used with extract text plugin
  function generateLoaders (loaders) {
    var sourceLoader = loaders.map(function (loader) {
      var extraParamChar
      if (/\?/.test(loader)) {
        loader = loader.replace(/\?/, '-loader?')
        extraParamChar = '&'
      } else {
        loader = loader + '-loader'
        extraParamChar = '?'
      }
      return loader + (options.sourceMap ? extraParamChar + 'sourceMap' : '')
    }).join('!')

    if (options.extract) {
      return ExtractTextPlugin.extract('vue-style-loader', sourceLoader)
    } else {
      return ['vue-style-loader', sourceLoader].join('!')
    }
  }

  // http://vuejs.github.io/vue-loader/configurations/extract-css.html
  return {
    css: generateLoaders(['css']),
    postcss: generateLoaders(['css']),
    less: generateLoaders(['css', 'less']),
    sass: generateLoaders(['css', 'sass?indentedSyntax']),
    scss: generateLoaders(['css', 'sass']),
    stylus: generateLoaders(['css', 'stylus']),
    styl: generateLoaders(['css', 'stylus'])
  }
}
```

图8-5

所以如果用的是其他CSS预处理工具，也只需要安装不同的预处理loader即可，基本不用修改里面的webpack配置。

```
./src/components/main.vue
<template>
  <div class="main">
    <h1>{{ msg }}</h1>
```

```
  </div>
</template>

<script>
export default {
  data () {
    return {
      msg: 'Welcome to the Vue.js'
    }
  }
}
</script>

<style scoped lang="scss">
  .main {
    font-size: 14px;
    color: #58666e;
    background-color:#1c2b36;
  }
</style>
```

这样一个基本的登录校验及跳转主页面的功能就完成了，实际的效果与url路径如下。

登录页面如图8-6所示。



图8-6

错误提示页面如图8-7所示。



图8-7

输入admin、123成功跳转，如图8-8所示。



图8-8

8.4 后端联调

在正常开发中，前端和后端联调是必不可少的一环。由于我们已经采用前后端分离的方式进行开发，所以也就不需要在本地部署一套后端系统了。通常可以直接远程调用后端的数据接口（比如开发环境或测试环境的接口）。但在本地调试时，我们不能直接在前端页面中访问其他ip的接口，否则会有跨域的问题，所以一般也会在本地启动一个代理服务器，拦截前端页面的异步请求，从本地服务端转发到远程服务器，得到response后再返回给前端页面。

vue-cli搭建的webpack脚手架中就包含了一个微型的代理服务器，我们只需要进行一些配置，就可以在本地调用远程服务接口，在config/index.js中：

```
var path = require('path')

module.exports = {
  build: {
    env: require('./prod.env'),
    index: path.resolve(__dirname, '../dist/index.html'
),
    assetsRoot: path.resolve(__dirname, '../dist'),
    assetsSubDirectory: 'static',
```

```
    assetsPublicPath: '/',
    productionSourceMap: true,
    productionGzip: false,
    productionGzipExtensions: ['js', 'css']
  },
  dev: {
    env: require('./dev.env'),
    port: 8080,
    assetsSubDirectory: 'static',
    assetsPublicPath: '/',
    proxyTable: {},
    cssSourceMap: false
  }
}
```

dev属性中的proxyTable就是服务的代理配置项，使用方式如下；

```
proxyTable : {
  '/api': {
    target: 'http://test.server.com',  // 远程服务域名
    changeOrigin: true,
    pathRewrite: {
      '^/api': '/api'
    }
  }
}
```

这样配置的作用相当于在前端页面发了一个url为/api/users/1的异步请求，代理服务器将其转发到了http://test.server.com/api/users/1 上，然后返回数据，这样就不会出现跨域的问题，也实现了前后端分离和联调。proxyTable最终会传递到./build/dev-server.js中的express服务中，通过http-proxy-middleware中间件进行使用，详细的配置说明可以访问https://github.com/chimurai/http-proxy-middleware 了解。

配置完代理服务器后，我们就可以使用vue-resource来进行数据请求了。通常会把单个资源的数据交互抽象成一个模块，添加到文件夹api中，供各组件调用。我们以auth.js为例，用于处理用户登录注册等方面的请求：

```
├── src
│    ├── api
│         ├── auth.js
```

./src/api/auth.js代码如下：

```
const API_URL = '/api/auth';

export default {
```

```
  login(context, name, pwd) {
    return context.$http({
      url : API_URL + '/login',
      method : 'post',
      data : {
        name,
        pwd
      }
    });
  }
}
```

然后我们先修改main.js，加入vue-resource：

```
import VueResource from 'vue-resource'
Vue.use(VueResource)
```

然后将./src/components/Login.vue中的login方法修改为：

```
import authSrv from './../api/auth.js'; // 引入service模块

login() {
  const { name, pwd, $router} = this;
  if(!this.check(name, pwd)) return;
```

```
  authSrv
   .login(this, name, pwd)
   .then(rep => {
      if(!rep.code) {
         $router.go({ name : 'main' });
    } else {
         alert('用户名密码错误');
    }
  })
}
```

需要注意的是，本地和正式上线的后端接口路径尽量保持一致，例如本地访问http://localhost/api/auth/login，线上接口的地址最好也是http://prod.api.com/api/auth/login，这样部署上线后不需要修改/api目录下模块的路径常量，否则可能需要nginx等服务器软件做代理服务。

8.5　部署上线

项目本地开发完成后，我们就需要将代码部署到线上服务器。在此之前，就需要把这些零散的文件打包压缩成一个css和js文件，以减少HTTP的请求数，避免额外的性能损耗。另外，我们也经常会用到版本管理工具和自动化部署工具，本节也会简单介绍下gitlab和jenkins这两个常用的开源项目，便于搭建自己公司的代码管理工具和自动化部署平台。

8.5.1　生成线上文件

vue-cli中提供了代码编译、合并、压缩的脚本build/build.js，运行npm run build后我们得到的文件，如图8-9所示。

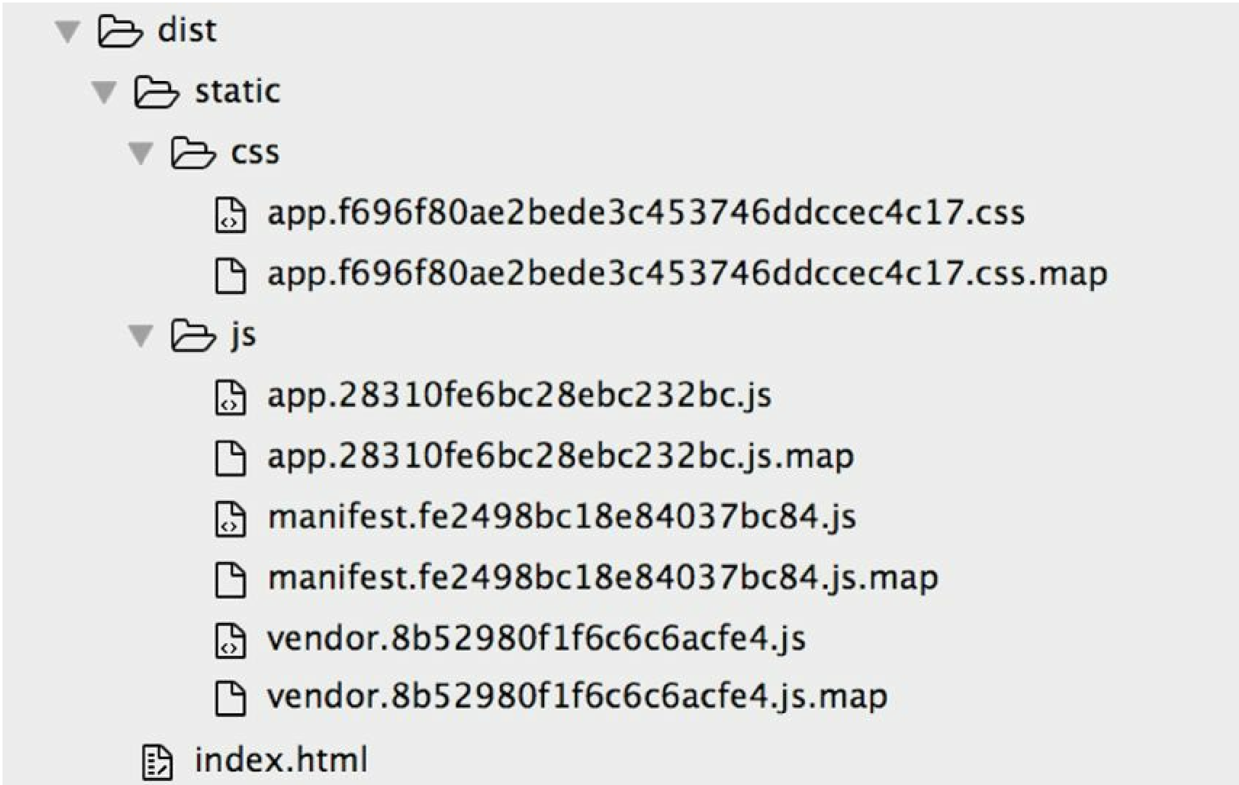


图8-9

build.js将组件中的css编译合并成一个app.[hash].css的文件，js则在合并后又拆解成了3个文件，app.[hash].js包含了所有components中的js代码，vendor.[hash].js包含了所有引用的node_modules中的代码，而mainfest.[hash].js则包含了webpack运行环境及模块化所需的js代码。这样拆分的好处是，每块组件修改重新编译后不影响其他未修改的js文件的hash值，这样能够最大限度地使用缓存，减少HTTP的请求数。

8.5.2　nginx

Nginx是一款轻量级、高性能的HTTP和反向代理服务器。如果实际情况中前端的静态资源和后端服务需要分别部署在不同ip的服务器上时，我们就可以使用nginx配置来避免跨域的问题。

下面以centos为例，简单说明nginx的安装和配置。

Nginx依赖于pcre，openssl，zlib这几个软件，首先通过yum进行安装：

```
yum install -y pcre pcre-devel
yum install -y zlib zlib-devel
yum install -y openssl openssl-devel
```

然后从nginx官网下载你所需要版本的压缩包。

```
wget http://nginx.org/download/nginx-1.8.0.tar.gz
```

解压后进入目录，并进行配置编译和安装。

```
tar zxvf nginx-1.8.0.tar.gz
```

```
cd nginx-1.8.0
./configure
make && make install
```

这样就安装在了默认路径/usr/local/nginx下，我们需要修改的配置文件为conf/vhost/中的*.conf文件，通过配置rewrite方式将发送到前端服务器上的数据请求转发到后端服务器中。

例如，将打包好的index.html放置到www.domain.com 下，而后端服务则在域名data.domain.com下，这时就需要进行如下配置：

```
server {
  listen       80;
  server_name  www.domain.com;
  index index.html index.htm index.php;
  root /www/;    // index.html放置的服务器目录

  location ^~ /api/ { // 匹配所有以www.domain.com/api/开头的请求
    proxy_pass http://data.domain.com; // 实际请求到的地址为http://data.domain.com/api/
  }
}
```

8.5.3 gitlab

GitLab是基于 Ruby on Rails 的一个开源版本管理系统，实现一个自托管的Git项目仓库。我们可以在自己的服务器上搭建一套Gitlab系统，便于公司的代码管理。

Gitlab可以通过官网https://about.gitlab.com/downloads/，选择所需的服务器版本，然后根据提供的安装步骤进行安装，如图8-10所示。

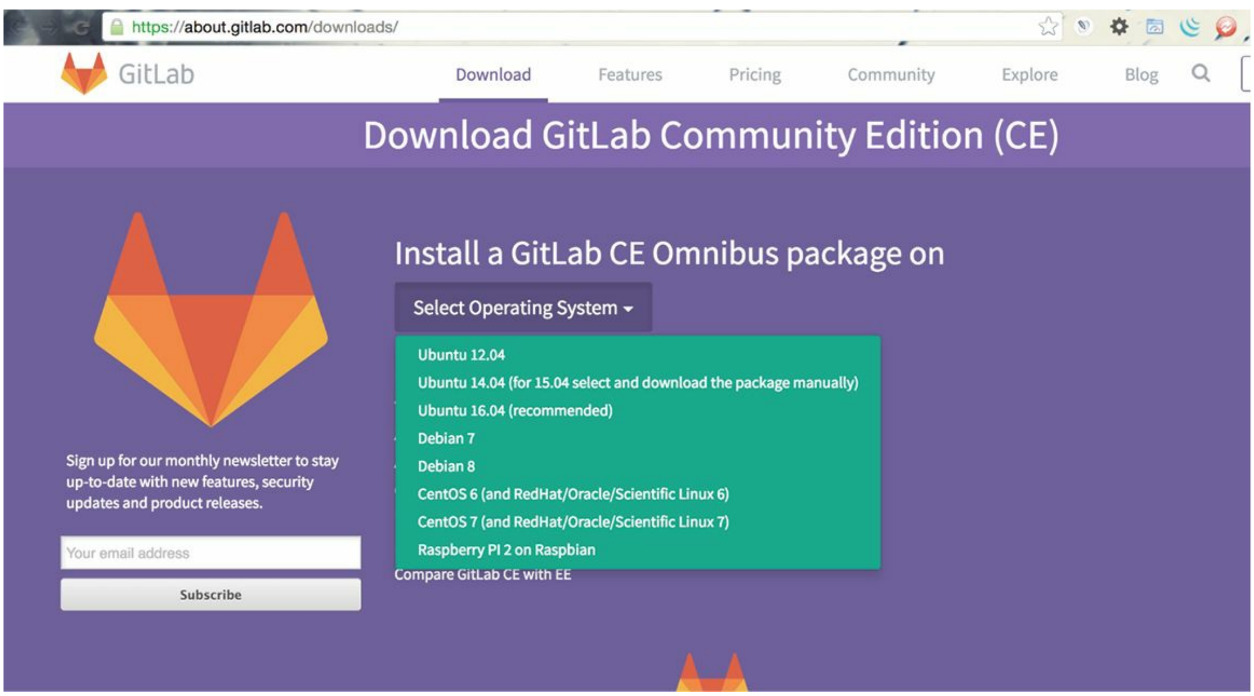


图8-10

安装好后可以通过提供的管理员账号进行登

录，Gitlab的使用方式和Github类似，我们可以为项目的前端项目工程新建一个git，如图8-11所示。

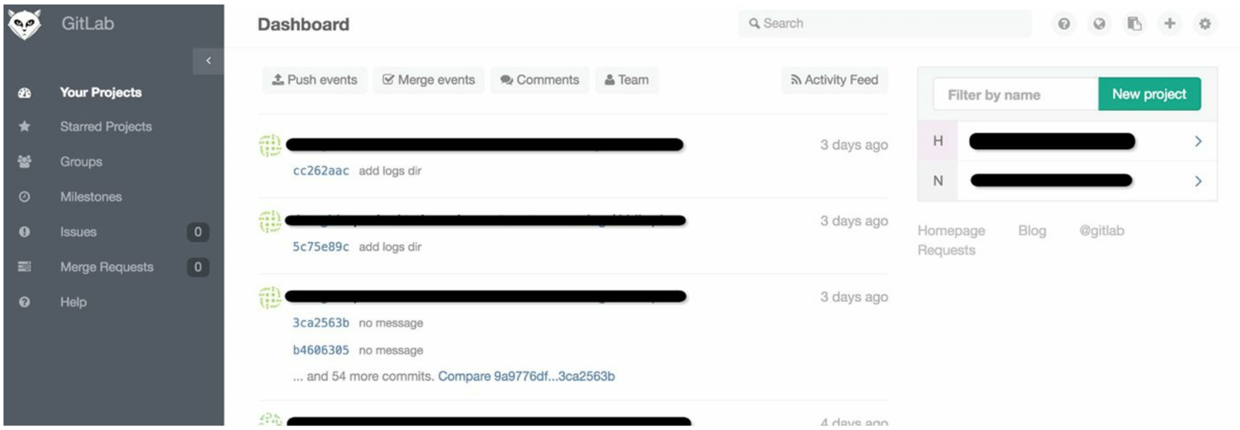


图8-11

一般来说，git项目会分成master、develop、feature、hotfix这几种分支类型：

mater为主分支，主要用于发布，代码永远处于稳定可产品化发布的状态。

develop为开发分支，主要记录开发状态下相对稳定的版本。

feature为功能分支，从develop上拉取代码，开发完成后再合并到develop分支上。经常用于一个大版本develop拆分成几个feature的场景，便于多个开发人员在同一版本迭代中开发各自不同的功能点，避免代码冲突，在开发完成后再合并到develop分支

中进行测试。

hotfix为紧急线上修复分支，需要从master上拉取分支进行bug修复，修复完成后分别并入master和develop分支。

8.5.4　jenkins

Jenkins 是一个开源的持续集成系统，方便开发者利用图形界面进行项目部署发布等固定操作，通常也会和Gitlab配合起来，在git push完成后触发设定好的操作，例如将代码部署到某个开发环境中。

Jenkins本身是用Java开发的，需要jdk的环境，再从http://mirrors.jenkins-ci.org/war/latest/jenkins.war下载最新的war包，然后解压到某个固定目录就算安装完成了，非常方便。直接使用命令行java -jar jenkins.war 即可，如果要以后台进程的方式启动，改成nohup java -jar jenkins.war & 即可，启动过程中，它会将war包解压到~/.jenkins目录下，并生成一些目录及配置文件，如图8-12所示。

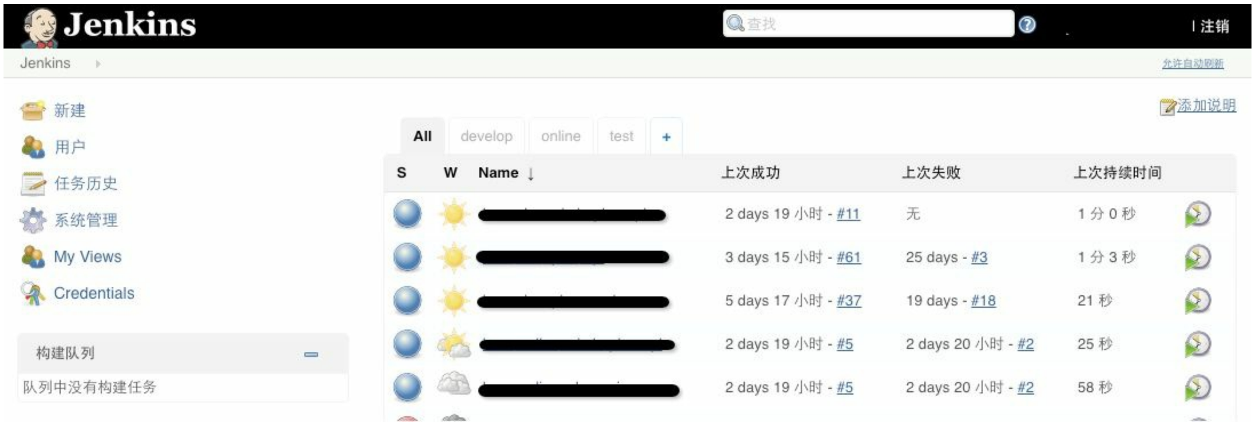


图8-12

Jenkins中以‘Job’作为任务单位，我们可以通过新建Job进行配置，如图8-13所示。



图8-13

General：主要包含了Job的基本信息配置，例如项目名称、描述等属性，如图8-14所示。

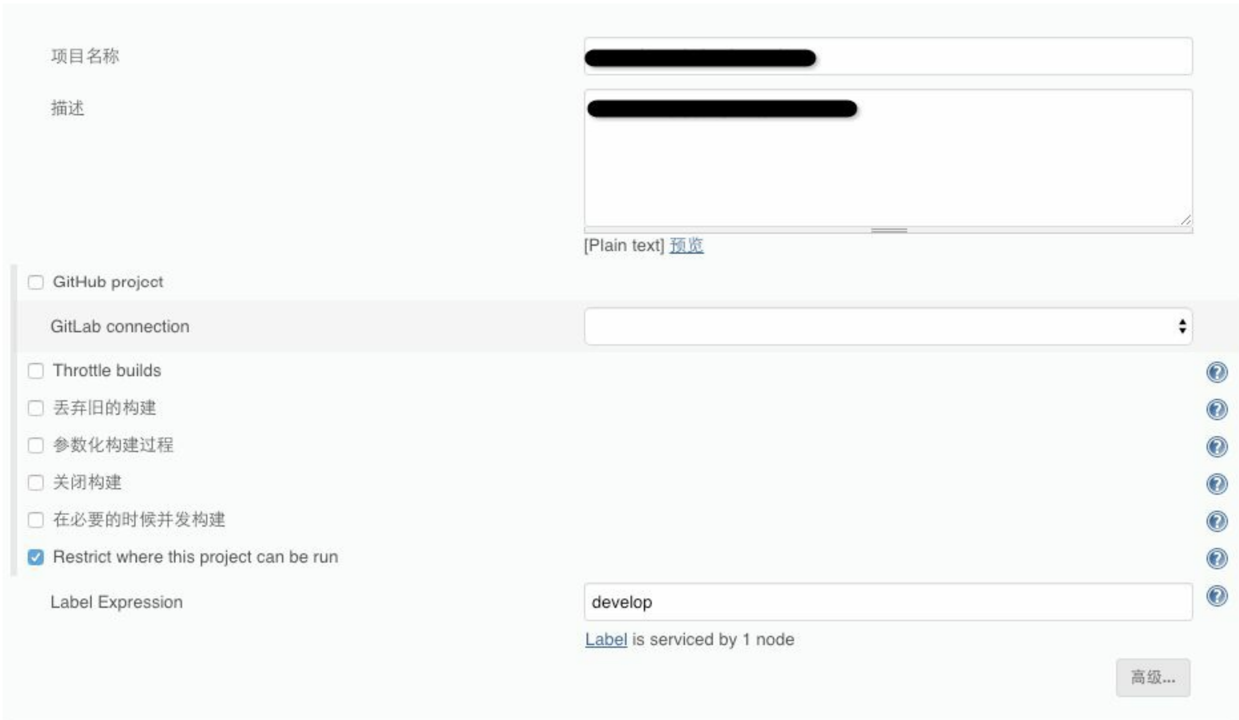


图8-14

源码管理：可以和git配合使用，主要用于jenkins拉取源码，如图8-15所示。

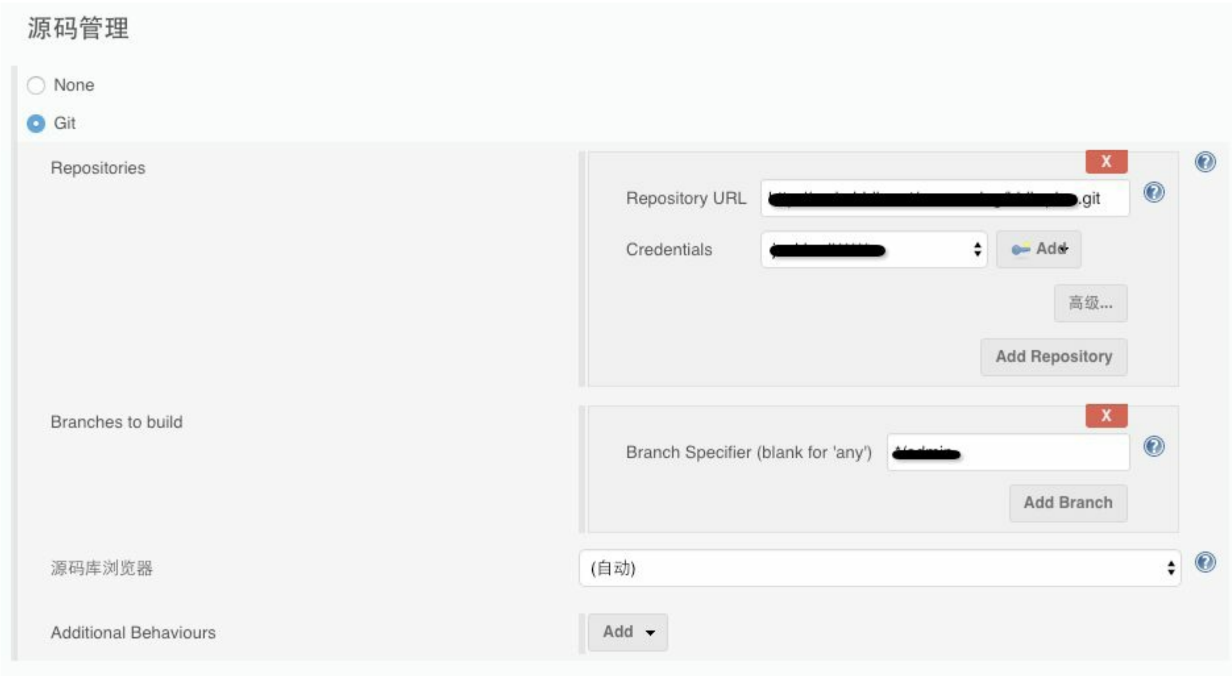


图8-15

构建触发器：对于在开发环境经常需要发布的项目来说，可以使用构建触发器，在git push后自动部署到开发服务器上，如图8-16所示。

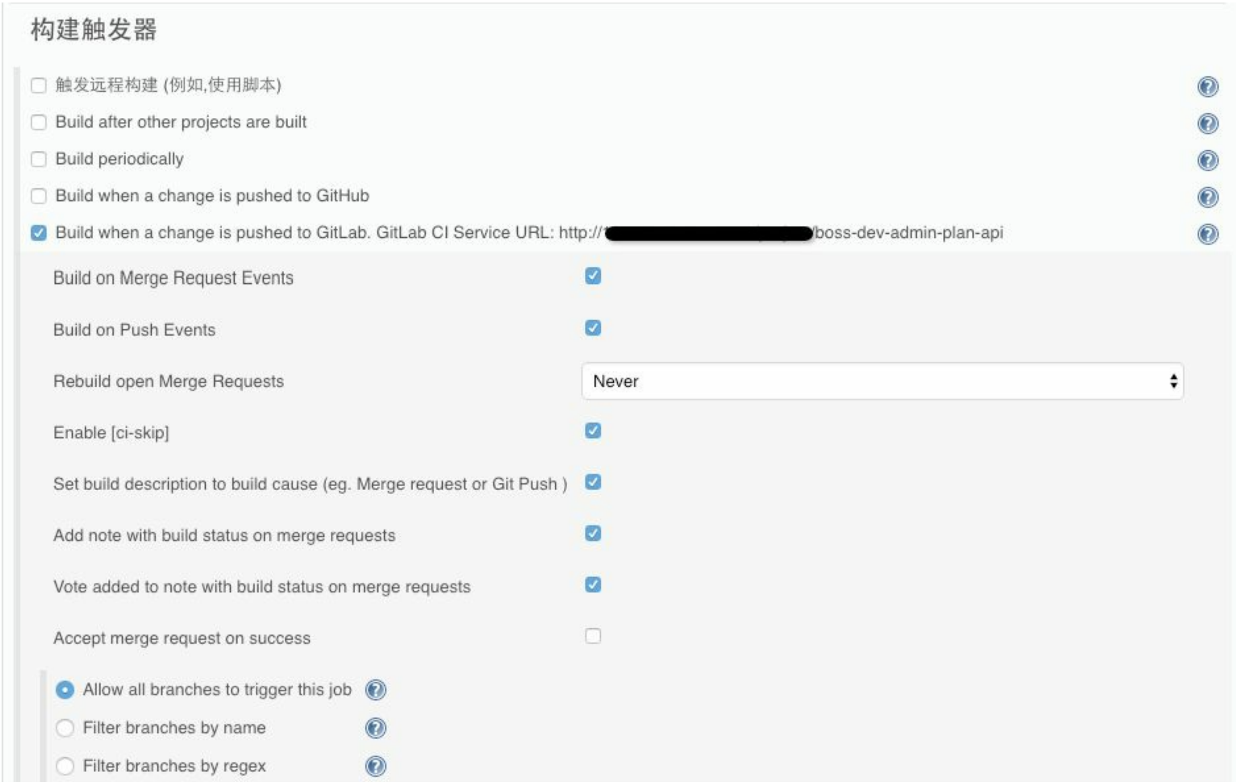


图8-16

在GitLab中配置Jenkins中提供的GitLab CI Service URL，即可在分支push的时候就执行该Job，如图8-17所示。

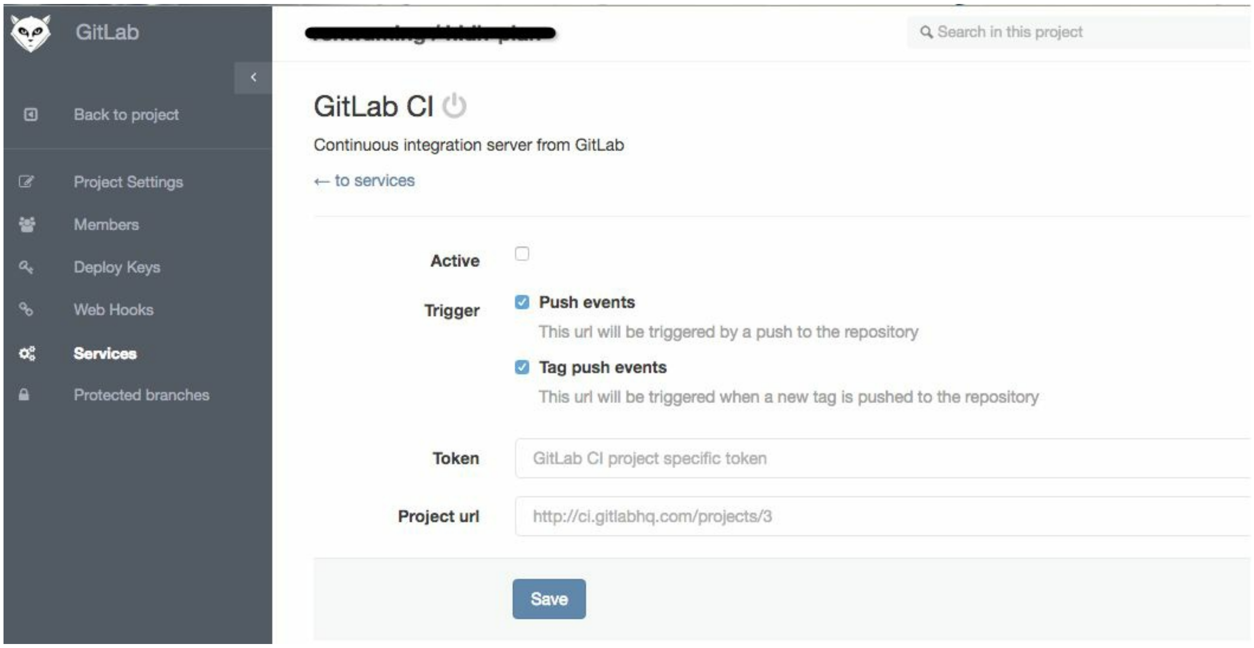


图8-17

构建环境：对jenkins所在的服务器上的环境做相应的配置，如图8-18所示。

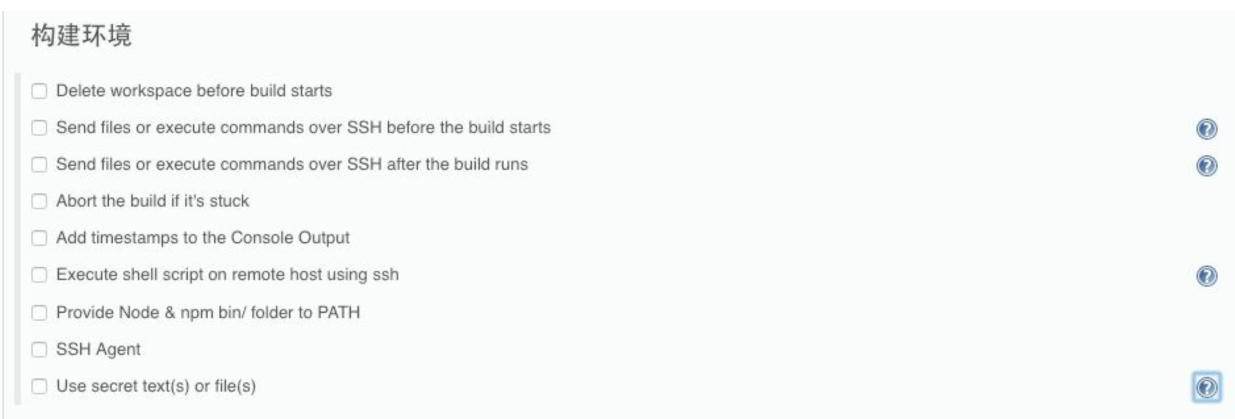


图8-18

构建：执行shell脚本，例如进行npm run build的编译行为，将源码编译成最终可执行的文件，并

进行压缩合并及发布到线上服务器。

构建后操作：整个任务部署完成后可进行的操作，在这里可以配置邮件通知等行为。

小结

本章主要介绍了Vue.js在实际项目中的目录结构及应用，正式上线所需的编译、合并、压缩等步骤，本地开发时与后端的联调以及开发完成后自动化部署和服务器配置等。这些步骤中所涉及的webpack、nginx、gitlab、jenkins等工具的配备，虽然不是前端必须所掌握的技能，但对于设计整体的前端解决方案来说却是必不可少的环节。前端开发者也会逐渐从最初的页面编写、js特效等方面成长为整体解决方案的提供者。

第9章　状态管理：Vuex

在一些大型应用中，有时我们会遇到单页面中包含着大量的组件及复杂的数据结构，而且可能各组件还会互相影响各自的状态，在这种情况下组件树中的事件流会很快变得非常复杂，也使调试变得异常困难。为了解决这种情况，我们往往会引入状态管理这种设计模式，来降低这种情况下事件的复杂程度并且使调试变得可以追踪。而Vuex就是一个专门给为Vue.js设计的状态管理架构。本章主要介绍Vuex的基本用法和一些使用场景。

9.1　概述

Vuex是状态管理模式的一种实现库，主要以插件的形式和Vue.js进行配合使用，能够使我们在Vue.js中管理复杂的组件事件流。

通常情况下，每个组件都会拥有自己的状态，也可以理解成自身实例中的data对象。用户在操作的过程中，会通过一些交互行为，例如点击、输入、拖动等修改组件的状态，而此时往往需要将用户引起的状态变化通知到其他相关组件，让他们也进行对应的修改。由于Vue.js本身的事件流是依赖于DOM结构的，组件修改状态后需要经过一系列冒泡才能达到顶部的组件，而且如果需要修改兄弟组件的状态还需要共同的父组件再进行一次广播。这种方式无疑是低效而且不易维护的，我们也很难去追踪事件流的走向。

Vuex则提供了一个集中式的事件流通道，类似于第6章中提到的在Vue.js 2.0中提供的var bus = new Vue()，统一管理组件的事件流。具体的流程如图9-1所示。

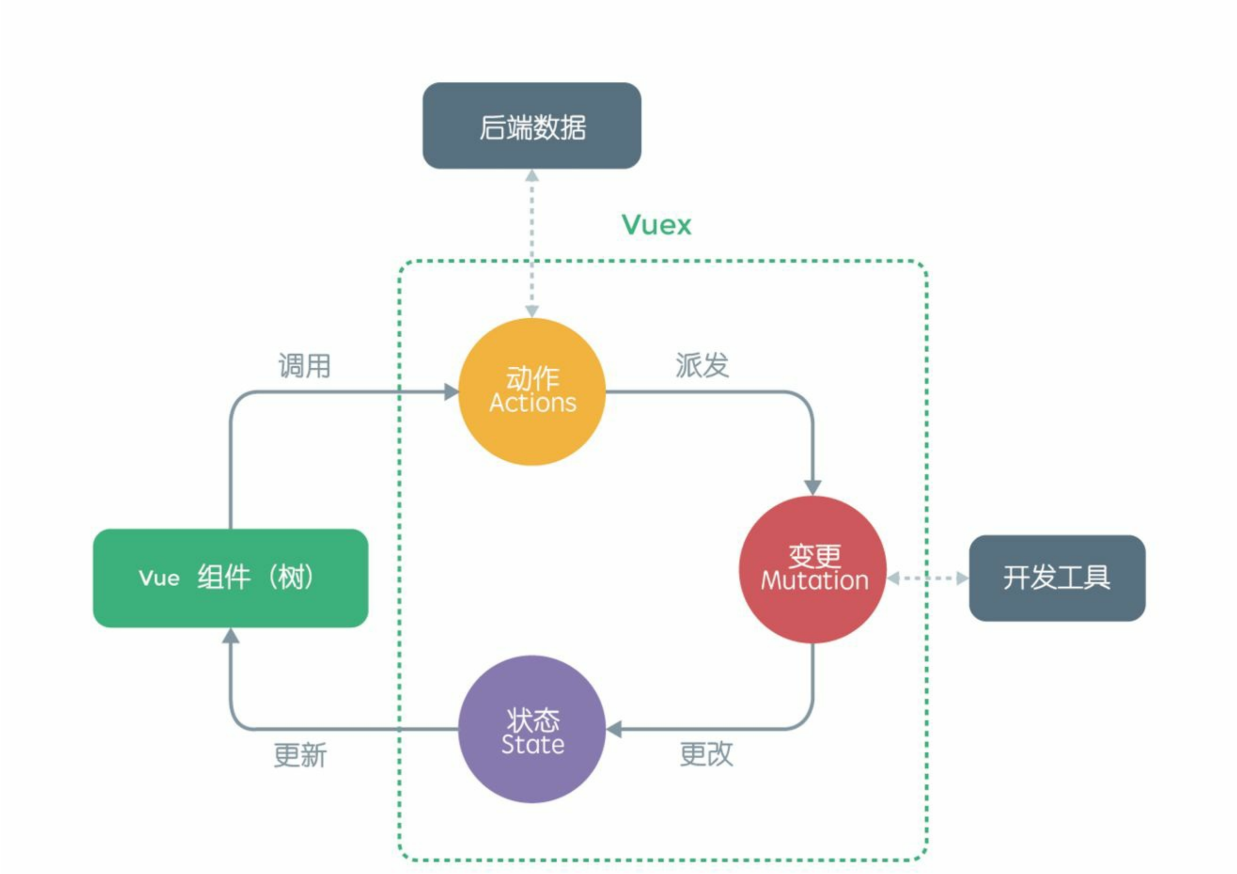

后端数据
Vuex
调用
动作
Actions
派发
Vue 组件（树）
变更
Mutation
开发工具
状态
State
更新
更改

图9-1

9.2　简单实例

本节将借用一个简单的实例来讲述Vuex的基础用法，并对其中的核心概念Store（仓库）、State（状态）、Mutations（变更）、Actions（动作）做进一步的说明。

在本例中，我们会实现一个列表的管理机制，主要包括列表元素的增加和删除。本节代码会采用ES6的语法进行说明。

9.2.1　所需组件

首先建立一个根组件，路径为components/App.vue。该组件包含两个子组件，Side组件用于控制列表元素的增加和删除，Content组件则用于展示列表元素的内容。

```
<template>
   <div id="app">
      <side></side>
      <content></content>
   </div>
</template>

<script>
   import Side from './Side.vue'
```

```
  import Content from './Content.vue'
  export default {
    components : {
      Side,
      Content
    }
  }
</script>
```

创建Side子组件，components/Side.vue。

```
<template>
  <ul class="side list-unstyled">
    <li>增加</li>
    <li>删除</li>
  </ul>
</template>
```

创建Content子组件，components/Content.vue。

```
<template>
  <div class="content">
    <div class="item" v-for="item in items">
      {{ item.content }}
    </div>
  </div>
</template>
```

9.2.2　创建并注入store

传统方式下，如果需要通过Side组件去添加Content组件中的item，只能依赖于根组件App来进行事件的监听和广播，这样既增加了耦合度，也使得Side组件和Content组件无法独立复用。

而在Vuex中，我们首先会增加Store这个概念，用于存储整个应用所需的信息，本例中将存储元素的列表。

首先，我们可以用npm先安装Vuex。

```
npm install --save vuex
```

建立一个新文件vuex/store.js，代码如下：

```
import Vue from 'vue'
import Vuex from 'vuex'

Vue.use(Vuex)
```

```
// 创建一个对象来保存应用启动时的初始状态
const state = {
   items: [],  // items为元素列表,
   name : "  // 应用名称
}

// 用于更改状态的mutation函数
const mutations = {
   ….
};

export default new Vuex.Store({
   state,
   mutations
})
```

创建好store后，需要将其注入到我们的应用中，新建文件app.js，引入Vue,Vuex及根组件App.vue。

```
import Vue from 'vue'
import store from './vuex/store'
import App from './components/App.vue'

new Vue({
   store,
   el: 'body',
   components: { App }
})
```

9.2.3　创建action及组件调用方式

action能够通过分发（dispatch），调用对应的mutation函数，来触发对store的更新。

我们在相同目录下建立vuex/actions.js。

```
export const addItem = ({ dispatch, store }, item) => {
   dispatch('ADD_ITEM', item);
}

export const deleteItem = ({ dispatch, store}) => {
   dispatch('DELETE_ITEM');
}
```

action函数也可以通过异步请求向后端获取数据，或读取store中其他的相关数据后再进行分发。例如：

```
export const getDataFromServer = ({ dispatch, store}) =
> {
   // 这里只是进行一个说明，你需要自己引入所需的异步请求方法
   $.ajax({
     url : '/api/data',
```

```
    success : function(data) {
      diapatch('FETCH_DATA', data);
    }
  })
}
```

在Vuex中，组件不会直接修改store对象或者自身的状态，都是通过action的方法来进行分发。下面就来修改component/Side.vue文件，使之能调用action的方法。

```
// 修改template，为增加、删除两个按键添加事件
<ul class="side list-unstyled">
   <li @click="addItem({ content : Math.random()})">增加
</li>
   <li @click="deleteItem()">删除</li>
</ul>
<script>
import { addItem } from '../vuex/actions'

export default {
   data() {
     return {
     }
   },
   vuex: {
     actions: {
        addItem,
        deleteItem
     }
```

```
  }
}
</script>
```

由于之前已经注入了store，所以在子组件中，我们多了一个新的选项vuex。它可以包含一个actions属性，并将actions.js中定义的方法赋值进去，同时可以用于事件绑定。

9.2.4　创建mutation

action分发后就由mutation来对store进行更新。需要修改之前的vuex/store.js文件，补全在vuex/actions.js中对应的两种行为。

```
const mutations = {
   ADD_ITEM (state, item) {
     state.items.push(item);
   },

   DELETE_ITEM (state) {
     state.items.pop();
   }
};
```

对比actions.js中的方法和mutations，可以看出action在调动dispatch的时候，需要准确地传入action的名称，并且需要和mutations对象中的属性保持一致。由于动作名称往往为常量，所以我们习惯用大写的形式来命名。在大型项目中，也会单独把动作名称集合抽象成一个模块，单独管理，例如抽象成vuex/mutation-type.js。

```
export default {
   ADD_ITEM : 'ADD_ITEM',
   DELETE_ITEM : 'DELETE_ITEM'
   …..
}
```

vuex/actions.js即可修改为：

```
import { ADD_ITEM } from './mutation-type.js'

export const addItem = ({ dispatch, store }, item) => {
   dispatch(ADD_ITEM, item);
}
```

vuex/store.js中的mutations可修改为：

```
import { ADD_ITEM } from './mutation-type.js'

const mutations = {
   [ADD_ITEM](state, item) {
   …….
}
```

9.2.5 组件获取state

组件中的vuex选项除了actions属性外，还有一个getters属性，里面可以定义函数，接受的参数即为vuex/store.js中定义的state对象。

修改components/Content.vue如下：

```
export default {
   vuex: {
     getters: {
       // 这里采用的ES6的写法，你可以替换成
       // items : function(state) { return state.items }
       items: state => state.items
     }
   }
}
```

这样我们在这个组件实例中就获得了state中的items数组，在template中就可以直接使用<li v-for="item in items">
来遍历数据。

除了在组件中直接声明getters函数外，也可以将其抽象成一个模块。例如，新建一个vuex/getters.js：

```
export function getItems(state) {
   return state.items;
}
```

components/Content.vue即可修改成：

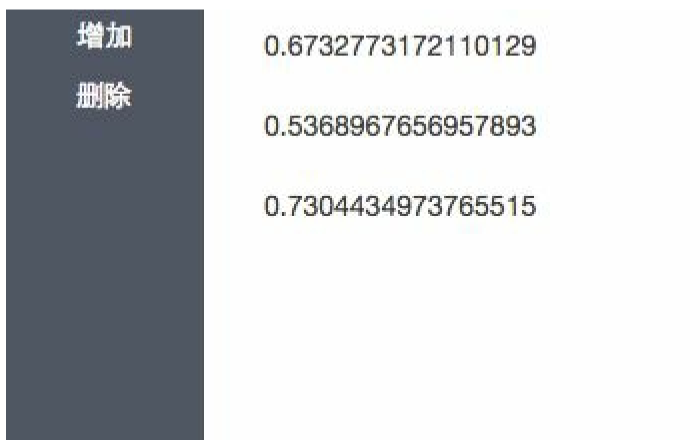
```
import { getItems } from '../vuex/getters';
export default {
   vuex: {
     getters: {
       items: getItems
     }
   }
}
```

getters的使用并不是强制规定，只是一种最佳

实践。特别是对于大型应用来说，很多组件可以共用getters方法，这样state中的值如果发生了变化，也只需要修改一个getter方法即可，而不用修改所涉及的所有组件。

小结

以上就是vuex所涉及的所有对象及使用方法，最终结果为：



单击“增加”即可新增一行随机数，单击“删除”则去除数组最后一个随机数。我们可以从用户使用的角度来总结一下整体的流程。

1）操作组件：单击组件按钮，调用组件中获取的action函数。

2）action dispatch：action函数不会直接对store数据进行修改，而是通过dispatch的方式通知到对

应的mutation。

3）mutation：mutation函数则包含了对store数据的具体修改内容。

4）store/state：store是包含当前state的单一对象，数据更新后，自动通知到getter函数。

5）getter：getter函数从store获取组件所需的数据。

6）组件展示：组件中使用getter函数，获取新的数据，进行展示。

上述例子只是为了展示vuex的基础用法，实际开发中我们不会为了维护一个数组而采取这么多步骤。在第7.4节中，我们会在这个例子的基础上进行修改，开发一个简易的HTML5页面编辑器。

9.3 严格模式

Vuex.store具有严格模式，即当Vuex State在mutation函数之外的情况下被修改时，即会抛出错误。我们可以在创建实例时传入strict:true参数，即可开启严格模式：

```
const store = new Vuex.Store({
   //….
   strict : true
})
```

需要注意的是，不要在生产环境中开启严格模式。严格模式会对state树进行一个深入观察，会造成额外的性能损耗，所以可以将上述例子修改为：

```
const store = new Vuex.Store({
   //….
   strict : process.env.NODE_ENV !== 'production'
})
```

9.4 中间件

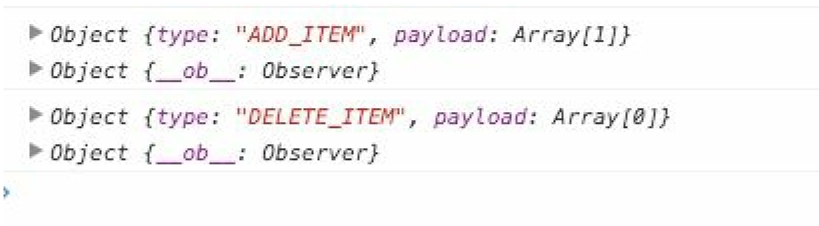
Vuex store接受middlewars选项来加载中间件，例如：

```
const store = new Vuex.Store({
   // ….
   middlewares : [myMiddleware]
})
```

myMiddleware是一个对象，可以包含设定好的钩子函数，例如：

```
const myMiddleware = {
   onInit(state) {
     // 在初始化的时候被调用，可以记录初始state
     console.log(state);
   },
   onMutation(mutation, state) {
     // 每个mutation之后都会调用
     // 每个mutation参数格式为{ type, payload}
     console.log(mutation, state);
   }
}
```

我们可以在第9.2节的例子中加一个中间件，并进行增加和删除操作，观察输出的结果为：



payload即为mutations定义的ADD_ITEM（state，item）中除了state外的后面所有参数的数组。

9.4.1　快照

可以在中间件内设置获取state的快照，用来比较mutation执行前后的state。只需在设置中间件对象的时候新增snapshot选项及onMutation钩子函数。

```
const mySnap = {
   snapshot: true,
   onMutation (mutation, nextState, prevState) {
     // nextState和prevState分别为mutation触发前和触发后对原state对象的深拷贝
   }
}
```

同严格模式一样，快照模式也建议只在开发模式下使用，处理方式与严格模式类似：

```
const store = new Vuex.store({
   //….
   middlewares : process.env.NODE_ENV !== 'production'
? [mySnap] : []
})
```

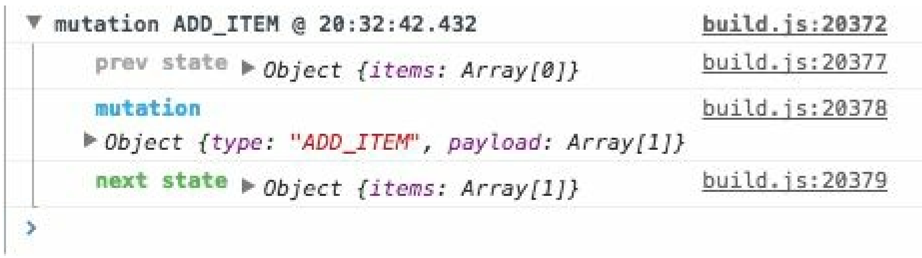
9.4.2　logger

为了方便调试和观察数据变化，Vuex自带了一个logger中间件，使用方法如下：

```
// 使用的vuex版本是0.82
import createLogger from 'vuex/logger';

const store = new Vuex.Store({
   middlewares : [createLogger()]
})
```

在调用action后，我们可以在控制台看到logger中间件输出的内容，记录了mutation的type和调用时间，以及state的变化过程：



createLogger有以下几个选项可供配置。

1）collapsed：默认为true，用于是否自动展开输出的mutations。

2）transformer：类型为函数，接受state为参数，用于限定在控制台输出的部分state。由于在大型应用中state通常会比较复杂，如果都直接输出到控制台会显得比较杂乱，所以可以用transformer进行控制。

3）mutationTransformer：类型为函数，接受mutation为参数，返回值即为控制台中输出的mutation。默认为{ type : ‘’, payload : ‘’}，我们也可以通过设定其返回值，来对控制台的输出进行自定义。例如，我们可以设置返回值为return mutation.type，这样在控制台中仅会输出mutation.type的值，而不输出mutation.payload

createLogger使用选项的具体示例如下：

```
import createLogger from 'vuex/logger';
```

```
const logger = createLogger({
   collapsed: false,
   transformer (state) {
     return state.items
   },
   mutationTransformer (mutation) {
     return mutation.type
   }
})

const store = new Vuex.Store({
   middlewares : [logger]
})
```

9.5　表单处理

在Vuex的模式下，组件中的表单处理会稍显不同，因为表单“天然”的作用就是直接修改组件内状态，这和Vuex的action→mutation→state的修改方式显然并不符合。特别是在严格模式下。我们将第9.2节中的components/content.vue修改为：

```
<template>
   <div class="content">
     <div class="item" v-for="item in items">
       <input type="text" v-model="item.content" />
     </div>
   </div>
</template>
```

在用户输入时，就相当于直接修改state状态。而由于这个修改并不是在mutation中执行的，此时vuex就会抛出一个警告：



为了避免这种情况，也为了能够更好地跟踪state状态，我们会把表单元素绑定state的值，并在

change或者blur事件中监听action行为，不推荐使用input，这样每次输入都会触发action，对性能消耗较大。例如：

```
<input :value="item.content" @change="updateContent($index, $event.target.value)" >
//  components/content.vue 的js修改为：
import { updateContent } from '../vuex/actions'

export default {
   vuex: {
     getters: {
       items: state => state.items
     },
     actions: {
       updateContent
     }
   }
}
// vuex/actions.js中增加updateContent方法
export const updateContent = ({ dispatch }, index, value) => {
   dispatch('UPDATE_CONTENT', index, value)
}
// vuex/store.js中增加mutations的UPDATE_CONTENT属性：
const mutations = {
// …..
   UPDATE_CONTENT(state, index, value) {
     // 需要注意的是，我们在本例中修改的是items数组对象中content的值
     // 如果直接写成 state.items[index].content = value, vue是无法监听到数值变化的
     // 也就无法更新视图上的content值，所以此处用$set方式更新数据
```

```
    state.items.$set(index, { content : value });
  }
};
```

当然，如果你觉得没有必要跟踪item.content的值，也可以不将此内容放入Vuex中，完全当做组件的本地状态。一般和其他组件不产生影响的状态就可以这么处理。

此外，如果希望使用状态管理，又想继续使用v-model，则可以通过Vue.js的计算属性来实现：

```
// 修改components/content.vue
<div class="content">
  <input type="text" v-model="appName">
  …..
</div>
import { updateContent, updateName } from '../vuex/acti
ons'
export default {
  vuex: {
    getters: {
      // ….
      name : state => state.name
    },
    actions: {
      // ….
      updateName
    }
```

```
  },
  computed: {
    appName: {
      get() {
        return this.name;
      },
      set(val) {
        this.updateName(val);
      }
    }
  }
}
// 修改vuex/actions.js
export const updateName = ({ dispatch }, name) => {
  dispatch('UPDATE_NAME', name);
}
// 修改vuex/store.js
const mutations = {
  // …..
  UPDATE_NAME(state, value) {
    state.name = value;
  }
};
```

我们在input中输入内容的时候就进行了state的更新，从logger中可以看到：



这样既能使用v-model，又对state状态进行了跟踪。如果觉得每次input事件都调用action会引起性能损耗的话，也可以使用v-model本身的lazy修饰符来降低调用频率。

9.6　目录结构

本节会介绍在实际项目中如何组织文件，以及用一个实例来展示Vuex试用的场景。由于Vuex的actions和mutations本身都只是一些函数，对存放位置并没有严格的要求，所以按照一定的规则来放置对熟悉其他vuex项目会非常有帮助。

9.6.1　简单项目

在第9.2节的例子中，我们可以这样组织目录：

```
├── components
│   ├── App.vue
│   └── ...
└── vuex
    ├── store.js     // store中包含了state和mutations对象
    ├── actions.js
├── index.html
├── app.js
```

如果你的state和mutations内容偏多，也可以拆成独立的两个文件：

```
── vuex
   ├── index.js     // store中包含了state和mutations对象
   ├── mutations.js
   ├── actions.js
```

9.6.2 大型项目

在大型项目中，可以把相对独立的state分割成单独的模块，每个模块只修改自身的state状态。而对应的子模块文件中包含对应的state和mutations。并且action的类型也可以单独集合成一个文件mutation-types.js，避免mutations和actions中各自使用字符串常量，使得维护和修改更方便。

大型项目结构如下：

```
├── api
   ├── 后端数据交互接口
├── components
│  ├── App.vue
│  └── ...
└── vuex
   ├── actions.js     // store中包含了state和mutations对
象
   ├── store.js
   ├── mutation-types.js
   ├── modules
```

```
        ├── moduleA.js
        ├── moduleB.js
├── index.html
├── app.js
```

以vuex/modules/moduleA.js为例：

```
import { ACTION_A } from './../mutation-type'

const state = {
   rootA : {
   …..
   }
}

const mutations = {
   [ACTION_A](state, param) {
     // 子模块中mutations的参数state值即为模块内设定的stat
e，无法获取其他模块的state状态
     // 子模块的state根节点不能在模块内部改写，即state = {
…. } 这样的写法是无效的
     // 只能用以下的写法修改状态
     state.rootA = …..
   }
}

export default {
   state,
   mutations
}
```

vuex/store.js中集合多个模块示例：

```
import Vue from 'vue';
import Vuex from 'vuex';
import ModuleA from './modules/moduleA';
import ModuleB from './modules/moduleB';
Vue.use(vuex);

export default new Vuex.store({
   modules : {
     moduleA,
     moduleB
   }
})
```

此时整体的state值就变成了：

```
{
   module_a : {
    rootA : {
    ……
    }
   },
   module_b : {
    ….
   }
}
```

从上面这个例子可以看出，我们已把每个模块的state和mutations合并在一个文件中，而actions.js仍统一放置在vuex目录下。这是因为action可能会触发多个模块的mutations。例如在vuex/actions.js中，可以写成如下：

```
import * as actions from './mutation-types';
export const updateModuleA = ({ dispatch }, param) => {
   dispatch(actions.MODULE_A, param);
   dispatch(actions.MODULE_B, param);
}
```

此时，这个action行为就触发了两个分属不同模块的mutations，修改了两次state。如果我们加入了logger的中间件，就可以看到控制台中输出了：

```
▼ mutation MODULE_A @ 04:49:58.262                                    build.js:19066
      prev state ▶ Object {module_a: Object, module_b: Object}         build.js:19071
      mutation ▶ Object {type: "MODULE_A", payload: Array[1]}          build.js:19072
      next state ▶ Object {module_a: Object, module_b: Object}         build.js:19073
  ▶ Object {__ob__: Observer}                                          build.js:19457
  ▶ Object {module_a: Object, module_b: Object}                        build.js:19054
  ▶ Object {module_a: Object, module_b: Object}
▼ mutation MODULE_B @ 04:49:58.267                                    build.js:19066
      prev state ▶ Object {module_a: Object, module_b: Object}         build.js:19071
      mutation ▶ Object {type: "MODULE_B", payload: Array[1]}          build.js:19072
      next state ▶ Object {module_a: Object, module_b: Object}         build.js:19073
```

9.7 实例

本节会利用vuex制作一个简单的h5页面排版工具，我们预设了一些文字和图片排版样式的组件，用户可以自主选择需要的组件并输入内容进行简单的排版。

最终的使用界面如图9-2所示。



图9-2

整个项目会采取ES6的写法，采用webpack作为编译工具，并使用vue-loader来处理*.vue文件，整体目录结构如下：

```
├── base  // 该目录下包含了所有文字和图片排版样式组件
    ├── Image.vue
```

```
    ├── Text.vue
    ├── …….
├── components
    ├── App.vue
    └── Content.vue  // 编辑区域组件
    └── Side.vue  // 侧边栏组件，用于添加组件
    └── Toolbar.vue  // base组件控制器，用于改变排序和删除
├── utils
    ├── factory.js // base组件的工厂函数
└── vuex  // 本例只是一个简单的demo，并没有采取分成子模块的方式
    ├── store.js
    ├── actions.js
├── index.html
├── app.js
```

9.7.1 state结构

由于Vue.js本身的特点就是数据驱动视图，所以一开始就会先设定好state的结构及mutations方法。vuex/store.js代码如下：

```
import Vue from 'vue'
import Vuex from 'vuex'
import createLogger from 'vuex/logger'
import createElement from './../utils/factory.js'

Vue.use(Vuex)
```

```
const state = {
   items: [],  // 用于存储base组件数据结构的数组
   isPreview : false  // 当前形式为可编辑或预览状态
}

const mutations = {
   ADD_ITEM (state, type) {
     state.items.push(createElement(type));  // 利用工厂
模式增加base组件
   },

   DELETE_ITEM (state, index) { // 删除base组件
     state.items.splice(index, 1);
   },

   SORT_ITEM(state, index, newIndex) {  // 改变base组件
排序
     var origin = state.items.splice(index, 1)[0]
     state.items.splice(newIndex, 0, origin);
   },

   UPDATE_ITEM(state, index, key, value) {  // 更新base
组件内容
     var origin = state.items[index];
     origin[key] = value;
     state.items.$set(index, origin);
   },

   TOGGLE_PREVIEW(state) {
     state.isPreview = !state.isPreview;  //切换当前预览/
编辑模式
   }

};
```

```
export default new Vuex.Store({
   state,
   mutations,
   middlewares : [createLogger({
     collapsed : false,
   })]
})
```

utils/factory.js用于生成base组件的数据类型，代码如下：

```
function createElement(type) {
   switch(type) {
     case 'text' :  //  base/Text.vue组件的数据结构
       return {
         type,
         content : '请输入内容'
       }
     case 'eleImage' :  //  base/Image.vue组件的数据结构
       return {
         type,
         url : ''
       }
     case 'mix' :
       return {
         type,
         url : '',
         content : ''
     }
   }
}
```

```
export default createElement;
```

9.7.2　actions.js

该示例中的actions.js较为简单，暂时不涉及后端数据交互，确认好所需的参数和dispatch调用的方法即可。vuex/actions.js代码如下：

```
// 新增列表元素
export const addItem = ({ dispatch }, type) => {
   dispatch('ADD_ITEM', type)
}
// 删除列表元素
export const deleteItem = ({ dispatch }, index) => {
   dispatch('DELETE_ITEM', index)
}
// 对列表元素进行排序
export const sortItem = ({ dispatch }, index, newIndex)
 => {
   dispatch('SORT_ITEM', index, newIndex)
}
// 更新列表元素内容
export const updateItem = ({ dispatch }, index, attr, v
alue) => {
   dispatch('UPDATE_ITEM', index, attr, value)
}
// 切换当前模式
export const togglePreview = ({ dispatch }) => {
   dispatch('TOGGLE_PREVIEW');
```

```
}
```

9.7.3　app.js

此例中的app.js较为简单，仅仅是引入了store对象，设置了根元素和包含的根组件。app.js代码如下：

```
import Vue from 'vue'
import store from './vuex/store'
import App from './components/App.vue'

new Vue({
   store,
   el: 'body',
   components: { App }
})
```

9.7.4　组件结构

示例中整体包含4个功能组件如下：

① App.vue：整个应用的根组件。

② Side.vue：侧边栏组件，用于增加base组件及预览/编辑模式的切换。

③ Content.vue：base组件列表。

④ Toolbar.vue：base组件的工具栏。

components/App.vue代码如下：

```
<template>
   <div id="app">
     <side></side>
     <content></content>
   </div>
</template>

<script>
   import Side from './Side.vue'
   import Content from './Content.vue'
   export default {
     components : {
       Side,
       Content
     }
   }
</script>
```

components/Side.vue代码如下：

```
<template>
  <div class="side">
    <button class="toggle" @click="togglePreview()">
      <template v-if="isPreview">编辑</template>
      <template v-else>预览</template>
    </button>
    <ul class="list-unstyled" v-show="!isPreview">
      <li @click="addItem('text')">文字</li>
      <li @click="addItem('eleImage')">图片</li>
      <li @click="addItem('mix')">图文</li>
    </ul>
  </div>
</template>

<script>
  import { addItem, togglePreview } from '../vuex/acti
ons'

  export default {
    data() {
      return {
      }
    },
    vuex: {
      getters : {
        isPreview: state => state.isPreview
      },
      actions: {
        addItem,       //  添加base组件
        togglePreview   // 切换state.isPreview状态
      }
    }
  }
</script>
```

components/Content.vue代码如下：

```
<template>
  <div class="content">
    <div class="item" v-for="item in items">

      <toolbar v-if="!isPreview" :item="item" :item-ind
ex="$index"></toolbar>
      <!–
          此处用了一个动态组件，即根据item.type去加载对应的
base组件
          需要注意的是item.type的值需要和components选项中
的属性对应起来
          例如：item.type为text，components中的属性为Text
      -->
      <components :is="item.type" :item="item" :item-in
dex="$index"></components>
    </div>
  </div>
</template>

<script>
  import Text from './../base/Text.vue';
  import EleImage from './../base/Image.vue';
  import Mix from './../base/Mix.vue';
  import Toolbar from './Toolbar.vue';

   export default {
    components : {
      Text
      , EleImage
```

```
        , Mix
        , Toolbar
      },
      vuex: {
        getters: {
          items: state => state.items,
          isPreview : state => state.isPreview
        }
      }
    }
</script>
```

components/Toolbar.vue代码如下：

```
<template>
    <ul class="item-controls">
      <li>
        <!—组件上移一位，在首位的时候不显示这个图标 -->
        <i v-if="itemIndex != 0" @click="sortItem(itemInd
ex, itemIndex - 1)"
          class="glyphicon glyphicon-chevron-up">
        </i>
      </li>
      <li>
        <!— 删除这个组件 -->
        <i @click="deleteItem(itemIndex)" class="glyphico
n glyphicon-remove"> </i>
      </li>
      <li>
        <!— 组件下移一位，在末位的时候不显示这个图标-->
        <i v-if="itemIndex != items.length - 1" @click="s
```

```
ortItem(itemIndex, itemIndex + 1)"
         class="glyphicon glyphicon-chevron-down">
       </i>
     </li>
   </ul>
</template>

<script>
   import { deleteItem, sortItem } from '../vuex/action
s'

   export default {
     props : ['item', 'itemIndex'],

     vuex: {
       getters: {
         items: state => state.items
       },
       actions: {
         deleteItem,
         sortItem
       }
     }
   }
</script>
```

9.7.5 base组件

base组件即是可供排版的组件，这个组件主要对应state中items数组中的单个item。每个组件提供

了一定的样式和可供修改的内容。我们以Text.vue和Image.vue两个组件来进行说明。

```
base/Text.vue
<template>
   <div class="text-wrap">
     <!—组件提供两种模式，非预览模式下才可以进行编辑 -->
     <div v-if="!isPreview">
       <!—
           此处的textarea没有绑定v-model，而是在blur的时候
触发了actions. updateItem ,
           以此来修改state的状态
       -->
       <textarea :value="item.content" @blur="update" cl
ass="form-control"></textarea>
     </div>
     <!— 预览模式，仅可见内容，无法进行修改 -->
     <div v-else class="preview">
       {{ item.content }}
     </div>
     <div class="split"></div>
   </div>
</template>

<script>
   import { updateItem } from '../vuex/actions'

   export default {
     props : ['itemIndex', 'item'],
     vuex: {
       getters : {
         isPreview : state => state.isPreview
       },
       actions: {
```

```
        updateItem
      }
    },
    methods : {
     update(e) {
      this.updateItem(this.itemIndex, 'content', e.targ
et.value);
     }
    }
  }
</script>
base/Image.vue
<template>
  <div>
    <!—此处和Text.vue一样，也是通过state.isPreview的值来
控制是否为预览模式 -->
    <div v-if="!isPreview">
      <input v-el:file v-if="!item.url" @change="upload
" class="form-control" type="file">
      <img v-if="item.url" :src="item.url">
    </div>
    <div v-else>
      <img v-if="item.url" :src="item.url">
    </div>
  </div>
</template>

<script>
  import { updateItem } from '../vuex/actions'

  export default {
    props : ['itemIndex', 'item'],
    vuex: {
      getters : {
        isPreview : state => state.isPreview
      },
```

```
      actions: {
        updateItem
      }
    },
    methods : {
      upload(e) {
        var fileElement = this.$els.file;
        var file = fileElement.files[0];
        // 获取input上传的文件，由于此实例不和后端交互，
        // 所以直接获取文件在该document中的url路径，进行展
示
        var blobURL =  window.webkitURL.createObjectURL
(file);
        this.updateItem(this.itemIndex, 'url', blobURL)
;
      }
    }
  }
</script>
```

9.7.6　展示结果

最终运行代码结果如图9-3所示。

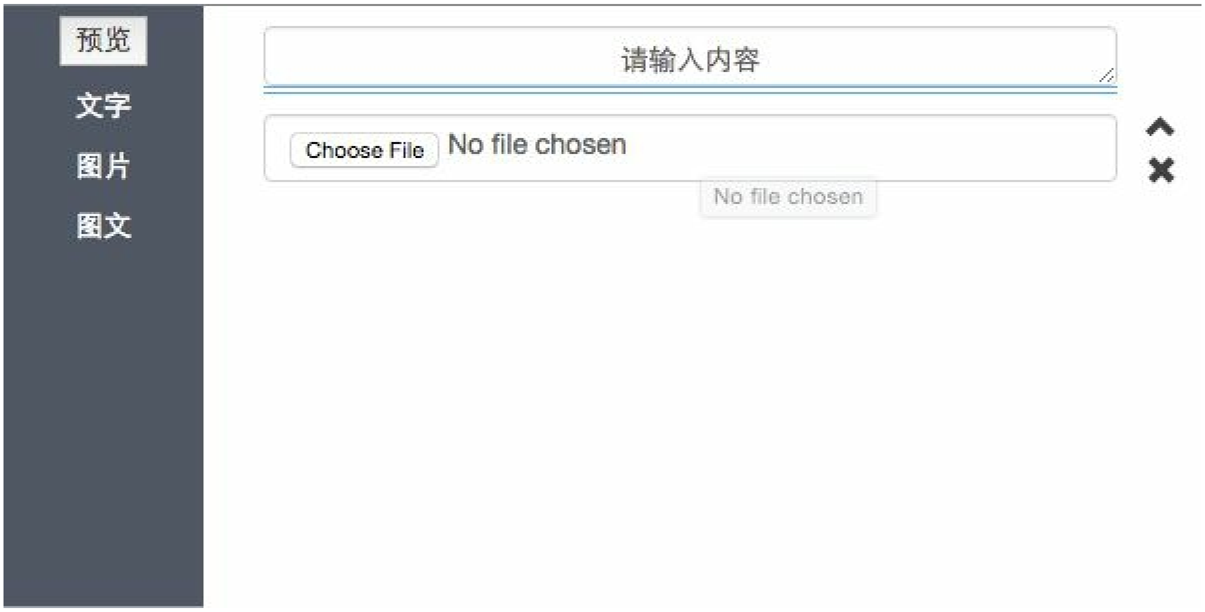


图9-3

用户可以在侧边栏中添加任意组件，并在右侧修改其内容或进行排序，也可以切换预览状态，对最终效果进行查看，如图9-4所示。



图9-4

对于编辑的结果，我们可以将state中的数据保存到后端，并新建一个类似于preview.vue这样的组件，只展示items的预览模式，这样就可以供普通用户进行访问和查看。我们也可以利用类似于html2canvas的框架，将当前页面内容保存成图片，这样也就省去了部分开发页面的工作量。

9.8 Vue.js 2.0的变化

同Vue-router一样，随着Vue.js 2.0的更新，Vuex也推出了新的2.0版本。其中，Vuex主要在语法层面、模块移植和组合以及配合Vue.js 2.0的新特性服务端渲染方面进行了修改，所以组件调用Vuex的方式发生了比较大的变化，本节主要从使用方法上对2.0进行部分说明。

9.8.1 State

Vuex 2.0中废除了组件中的vuex选项，组件本身就可以通过this.$store.state的方式获取数据，考虑到state中的数据是时常更新的，官方推荐在计算属性中设定获取state数据，例如：

```
const Content = {
   template: '<div class="item" v-for="item in items">{
{ item }}</div>',
   computed: {
     items () {
       return this.$store.state.items
     }
   }
}
```

而当一个组件中需要获取state内多种属性时，Vuex提供了一个mapState的帮助函数，可以简化上述的写法：

```
import { mapState } from 'vuex'

export default {
   // ...
   computed: mapState({
     items: state => state.items,
     // 可以直接赋值字符串，等价于state => state.items
     itemsAlias: 'items',
     // 函数内可调用组件实例this，可以对state的数据加上组件
内部的处理
     localItems (state) {
       return state.items.push(this.localItems)
     }
   })
}
```

mapState除了接受对象参数之外，也接受数组参数，相当于直接获取state中的多个属性，且在当前组件内state属性按原名调用，例如：

```
computed: mapState([
   // 组件实例this.count即为store.state.count
```

```
  'count'
])
```

另外，当组件内本身就含有计算属性时，我们可以通过...扩展运算符来进行书写，这样代码看上去更简洁，例如：

```
computed: {
  localComputed () { /* ... */ },
  ...mapState({
    items: state => state.items
  })
}
```

...mapState（{}）会将自身内部的属性添加到新的对象中，即最后computed接收到的对象为{ localComputed : function(){...}, items : function(){...}}。

9.8.2　Getters

Vuex 2.0中将原先游离于外部的Getters模块包含了进来，我们在声明一个Vuex.Store() 实例的时

候可以直接传入getters对象，对象属性为可接受state参数的函数，例如：

```
const store = new Vuex.Store({
   state: {
     items: [
       { id: 1, type: 'text' },
       { id: 2, type: 'image' }
     ]
   },
   getters: {
     getTexts: state => {
       return state.items.filter(item => item.type == 't
ext')
     }
   }
})
```

我们在组件内就可以通过this.$store.getters.getTexts直接获取筛选后的数据，同state类似，Vuex也暴露了mapGetters函数帮助我们获取getters方法，例如：

```
import { mapGetters } from 'vuex'

export default {
   // ...
   computed: {
     ...mapGetters([
```

```
      'getTexts'
      // ...
    ])
  }
}
```

9.8.3 Mutations

Mutations的触发方式发生了变化，取消了原先的dispatch接口，而替换成了store.commit（type, data）的方式进行触发。声明的方式没有发生变化，依旧是实例化Vuex.Store的时候传入mutations对象，例如：

```
const store = new Vuex.Store({
   state: {
     items:
   },
   mutations: {
     add (state, item) {
       state.items.push(item);
     }
   }
})
```

与Vue.js 1.0不同的是，Vue.js 2.0中并不再强制组件内必须使用actions的函数并dispatch后才能间接调用mutations，而是组件内可以直接调用mutations方法，即this.$store.commit('add', item)，或者只传递一个选项参数，包含type属性即可，例如this.$store.commit({ type : 'add', item : item })。从某种程度上说，简化了对state更新的流程。但需要注意的是，mutations中的操作只能为同步操作，如果需要获取异步数据，则必须使用actions来进行处理。

同样，我们也可以使用Vuex的mapMutations方法来简化调用方式：

```
import { mapMutations } from 'vuex'

export default {
   // ...
   methods: {
     ...mapMutations({
       'add'
     })
   }
}
```

9.8.4　Actions

同Getters类似，Actions在Vue.js 2.0中也归入到了Vuex.Store选项中，我们在实例化的时候也需要传入actions参数，例如：

```
const store = new Vuex.Store({
  state: {
    items: []
  },
  mutations: {
    add (state, item) {
      state.items.push(item)
    }
  },
  actions: {
    add (context) {
      context.commit('add')
    }
  }
})
```

其中actions参数context主要包含了commit、dispatch、state和getters属性，调用commit即可触发mutations函数，使用dispatch则可继续触发其他actions函数。mapActions用法与上述类似：

```
import { mapActions } from 'vuex'

export default {
```

```
  // ...
  methods: {
    ...mapActions([
      'add'
    ])
  }
}
```

从context的dispatch方法可以看出，actions支持多个action的组合使用，并且经常会使用到异步请求获取服务端数据，我们可以在action函数中返回Promise对象来处理这种情况。例如：

```
actions: {
  actionA ({ commit }) {
    return new Promise((resolve, reject) => {
      setTimeout(() => {  // 模拟了异步请求获取数据
        commit('someMutation')
        resolve()
      }, 1000)
    })
  }
}
```

然后在其他action中就可以这么调用：

```
actions: {
   // ...
   actionB ({ dispatch, commit }) {
     return dispatch('actionA').then(() => {
       commit('someOtherMutation')
     })
   }
}
```

9.8.5　Modules

最后说明下Vue.js 2.0中State的分模块处理方式，每个模块都可以包含自己的state、mutations、actions和getters，Vuex也会给它们多暴露一个rootState的参数，可以用于访问底层的state对象。大致的使用方法如下：

```
const moduleA = {
   state: { ... },
   mutations: { ... },
   actions: { ... },
   getters: { ... }
}

const moduleB = {
   state: { ... },
   mutations: { ... },
   actions: { ... }
```

```
}

const store = new Vuex.Store({
   modules: {
     a: moduleA,
     b: moduleB
   }
})
```

在子模块中的getters、mutations和actions中，获取的state皆为子模块本身的state，而底层模块的引用将会暴露在action的context.rootState和getter的第三个参数中，例如：

```
const moduleA = {
   // ...
   actions: {
     actionA ({ state, commit, rootState}) {
       // ..….
     }
   }
}
const moduleA = {
   // ...
   getters: {
     getSth (state, getters, rootState) {
       // ……
     }
   }
}
```

第**10**章　跨平台开发：**Weex**

移动端开发，特别是hybrid这类技术是现在前端绕不过去的一个话题。在2011年，phoneGap（现改名cordova）这个打包工具就已问世，它能把Web项目打包成native app，可以在ios，android，甚至于wp上运行。随着angularjs，reactjs的面世，这类hybrid技术也有了各自结合的方式，有基于angularjs+cordova的ionic，ReactNative更是异常火爆。而阿里集团在2016年6月份也开源了采用Vue.js核心源码的weex，在语法上更贴近Web开发，从公布的数据来看，在性能上对比其他同类技术也有一定优势。

10.1　Weex简介

Weex作为一项跨平台技术，建立了一套源码转化及native与JS通信的机制。在开发阶段，我们可以在.we文件中编写<template>、<style>和<script>标签，weex提供的转化器可以将其转换成JS Bundle，并部署在服务器端以响应客户端的请求。当客户端接收到这些JS Bundle后，又可以被客户端中的JS引擎调用，用于管理Native视图的渲染、API的调用以及处理用户的交互。图10-1即为weex官网给出的整体流程图。

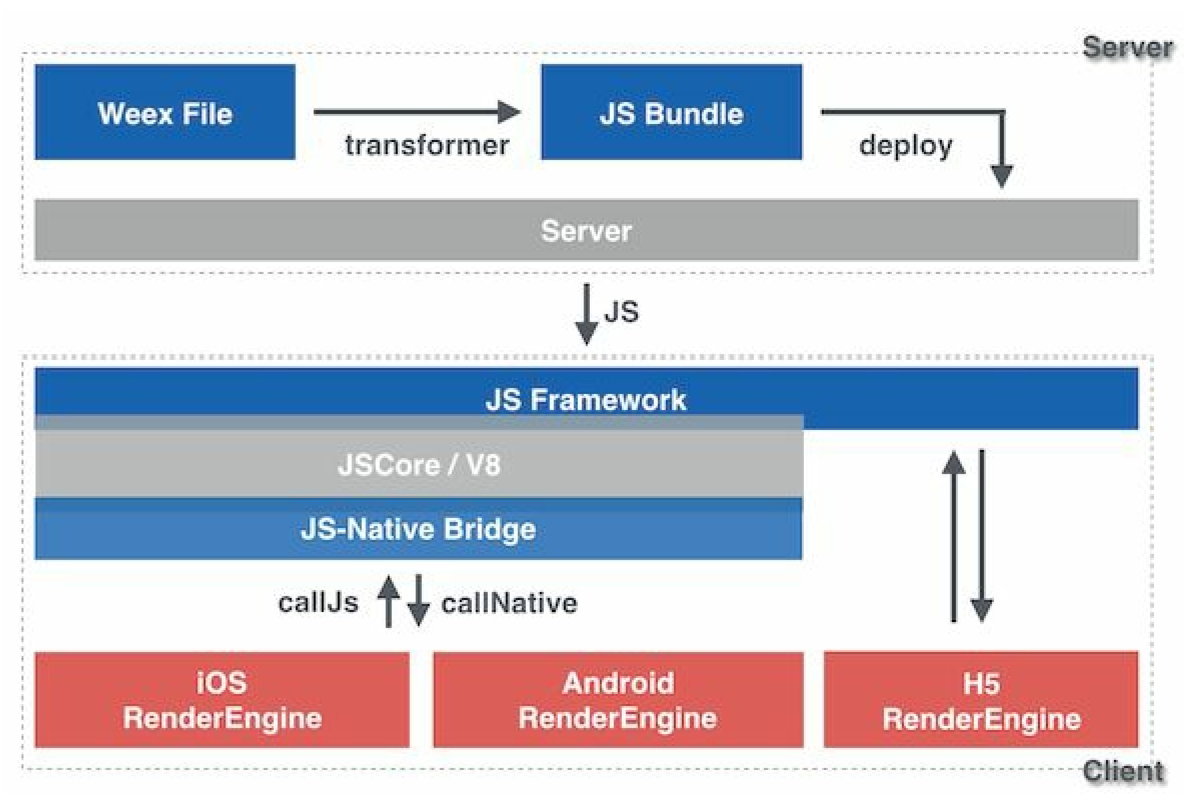


图10-1

其中JS Framework提供了模块注册、虚拟DOM、Native通信等功能。当JS Bundle从服务器下载后，将会被注册成模块，并编译成虚拟DOM，发送渲染指令给Native。而iOS、Android和H5分别具有自己的渲染引擎，也就能将同一段代码分别在不同的端展示成相同的样式，并进行事件绑定，处理用户的交互。由于采用的方案是渲染成Native视图，所以在性能上会比传统的webview打包方式要好。但相应的，对于Web前端开发者来说并不能使用所有HTML中的特性，因为这些特性都需要iOS或Android渲染引擎的支持，如果尚未支持的话，在Native端其实并不能展现出预期的效果。

10.2　Weex安装

首先需要下载weex代码。在https://github.com/alibaba/weex 网站上下载，可以选择v0.6.1版本。在ios和android中启动weex分别需要安装各自的环境。

10.2.1　ios环境安装

weex所需的ios环境安装步骤如下：

① 安装xcode，可从app store中下载。

② 安装CocoaPods（ios开发的第三方资源管理工具，类似于npm）。

需要先安装ruby，mac默认自带ruby，但版本不一定够高，可以通过rvm（类似于nvm，同时管理多版本环境）更新ruby。选择2.3.0版本即可正常安装CocoaPods。

选择2.3.0版本即可正常安装CocoaPods。安装命令为：sudo gem install cocoapods

③ 进入weex目录下ios/playground,并运行pod

install，安装第三方资源，该过程比较长，请耐心等待。

④ 用xcode打开WeexDemo.xcwork space。

⑤ 单击“运行”即可看到官方的demo，如图10-2所示。



10.2.2 android环境安装

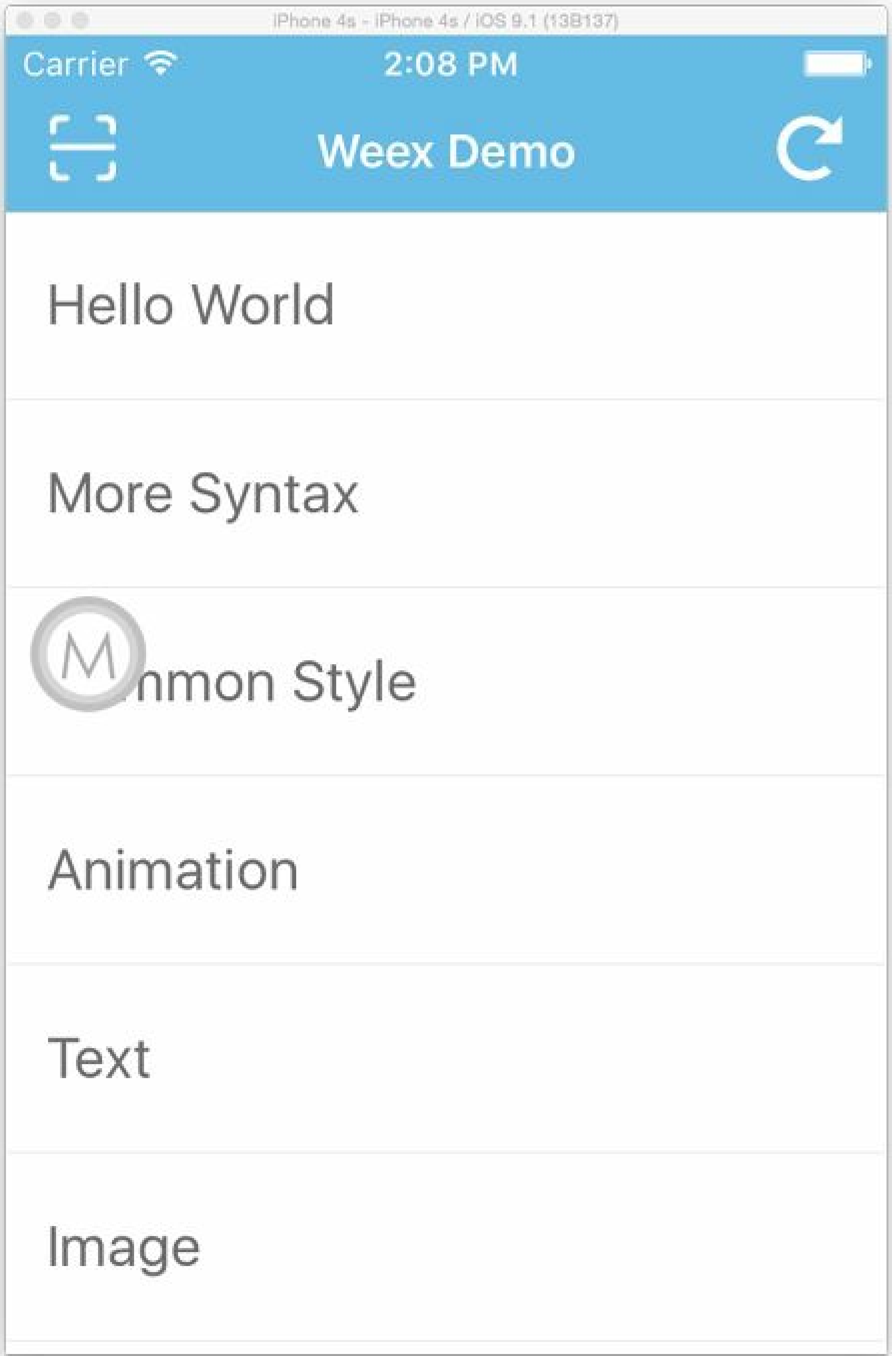


图10-2

10.2.2 android环境安装

android环境安装步骤如下：

① 下载安装JDK和Android Studio。

② 用android studio打开android/playground。

③ 首次可能会有些安装包没有装好，打开SDK manager，确保图10-3中这几个包安装好，以及对应的android SDK。

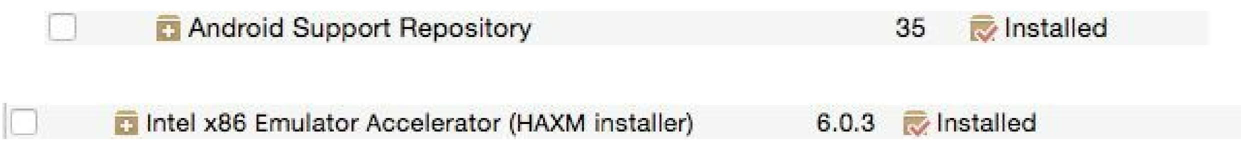


图10-3

④ 安装成功后，单击运行，如图10-4所示。

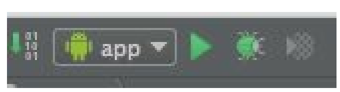


图10-4

⑤ 即可看到官方样例，如图10-5所示。

下：

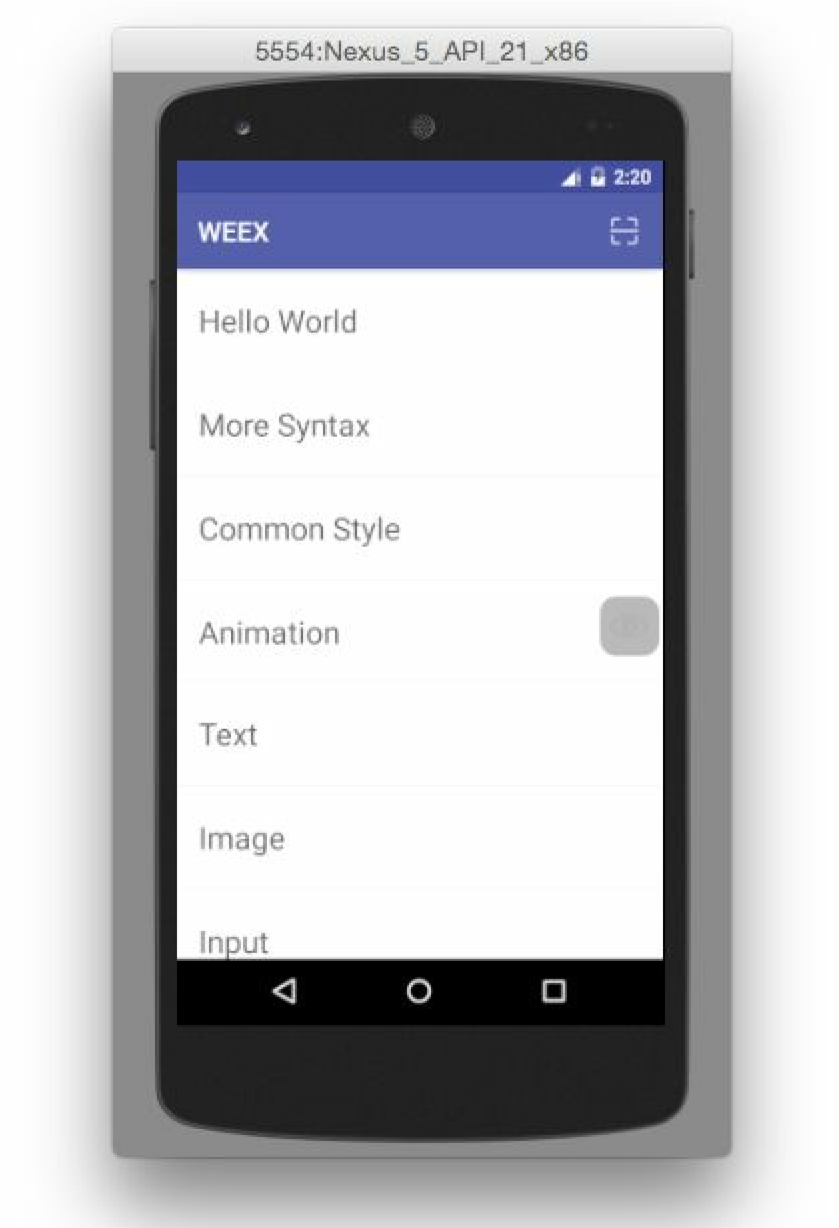


图10-5

10.2.3　web端运行

weex同样也支持在web端直接运行，步骤如下：

① 在weex代码根目录下运行./start。

② 通过浏览器访问http://127.0.0.1:12580/，如图10-6所示。

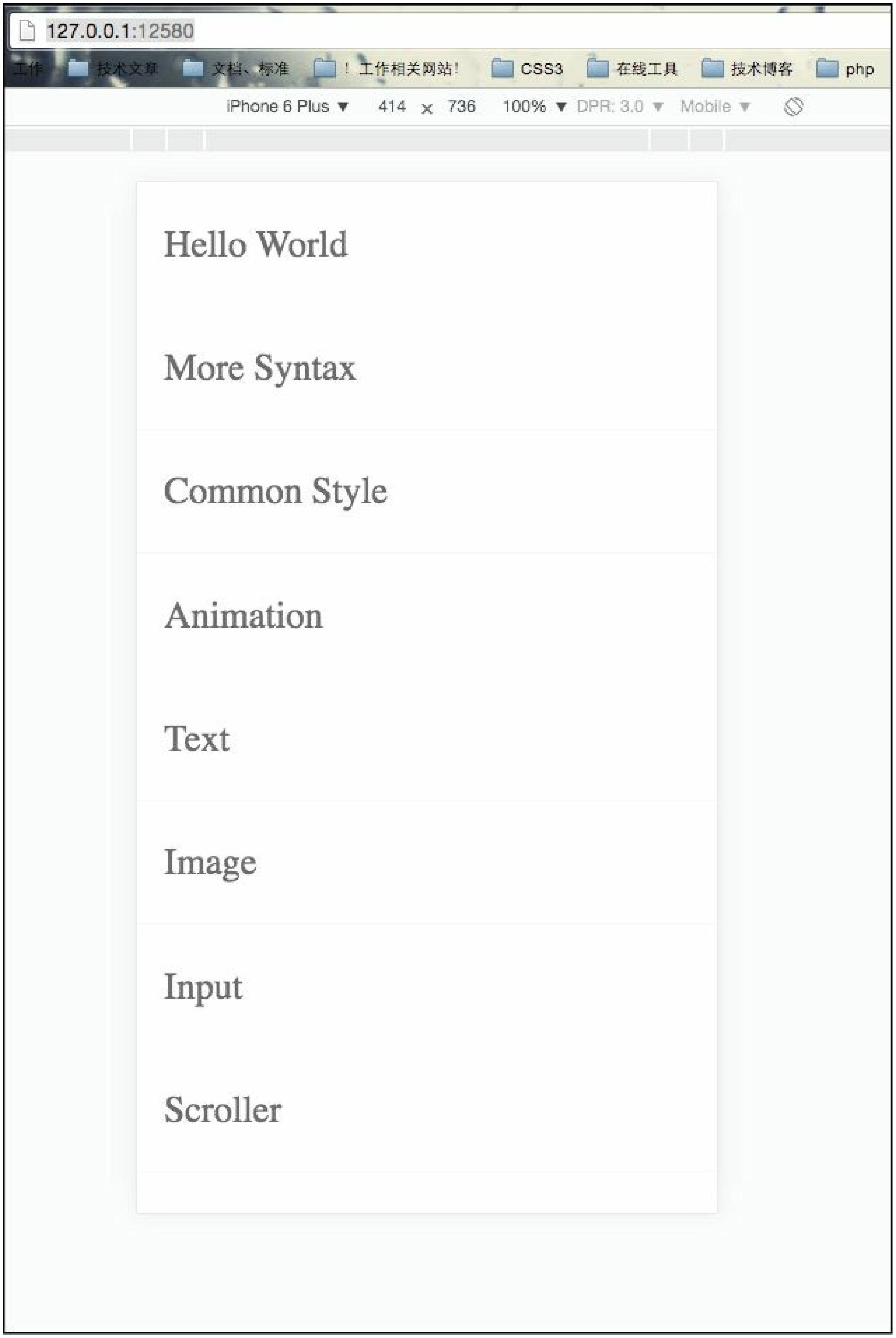

127.0.0.1:12580
工作
技术文章
文档、标准
！工作相关网站！
CSS3
在线工具
技术博客
php
iPhone 6 Plus
414 × 736
100%
DPR: 3.0
Mobile
Hello World
More Syntax
Common Style
Animation
Text
Image
Input
Scroller

图10-6

这样三端的环境基本就搭建起来了，我们可以先在Web中进行开发，达到一定的效果后就可以使用ios和android模拟器观察native下页面的展示和效果。

10.3 Weex实例与运行

weex开源代码目录下的exapmles给用户提供了不少已经写好的实例，可以先通过hello.we这个样例简单介绍下weex的开发。

如第10.2节所述，在weex根目录下运行./start时，可以通过浏览器访问到官网提供的样例，单击“Hello World”即可跳转到hello.we对应的页面，如图10-7所示。

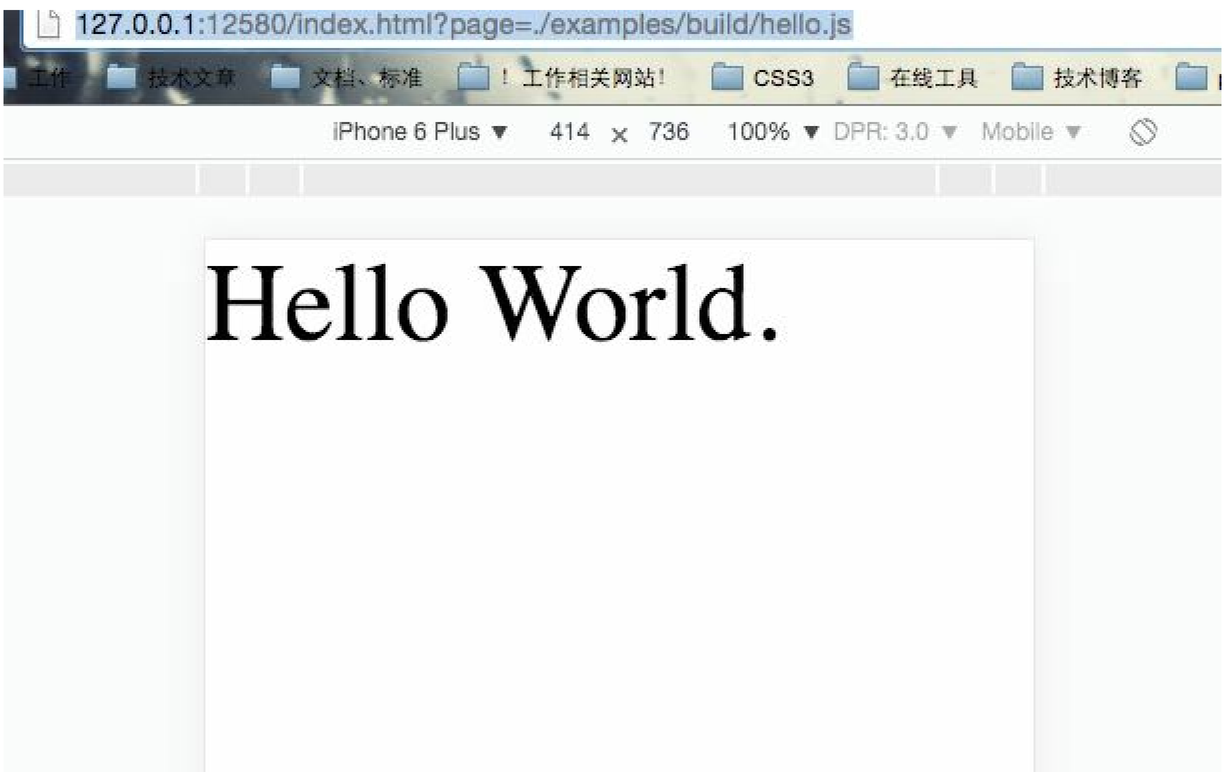


图10-7

hello.we代码如下：

```
<template>
  <div>
    <text style="font-size:100px;">Hello World.</text>
  </div>
</template>
```

基本语法与.vue和vue-loader类似，也是在一个文件中通过template、style、script标签包裹对应的html、css、js结构。weex也提供了多个内置标签，例如本例中的text，来进行页面的布局。

我们可以试着对hello.we进行以下修改，增加一些样式和js方法。

```
<template>
  <div>
    <text class="title">{{ msg }}</text>
    <!–
      weex内置button标签
      onclick为绑定事件语法
      type和size分别对应了button内置的样式
    -->
    <wxc-button value="alert" onclick="alert" type="pr
imary" size="middle"> </wxc-button>
  </div>
</template>
```

```
<script>
  // 引入weex的内置组件，本例中主要是为了使用wxc-button标签
  require('weex-components');

  // 输出的对象与Vue.js类似，符合Vue.extend属性的构建器对象
  module.exports = {
    data : {
      msg : 'Hello Weex'
    },
    methods : {
      alert : function() {
        alert(this.msg);
      }
    }
  };
</script>

<style>
  .title {
    font-size: 100px; text-align: center;
  }
</style>
```

刷新浏览器页面，即可看到效果，如图10-8所示。

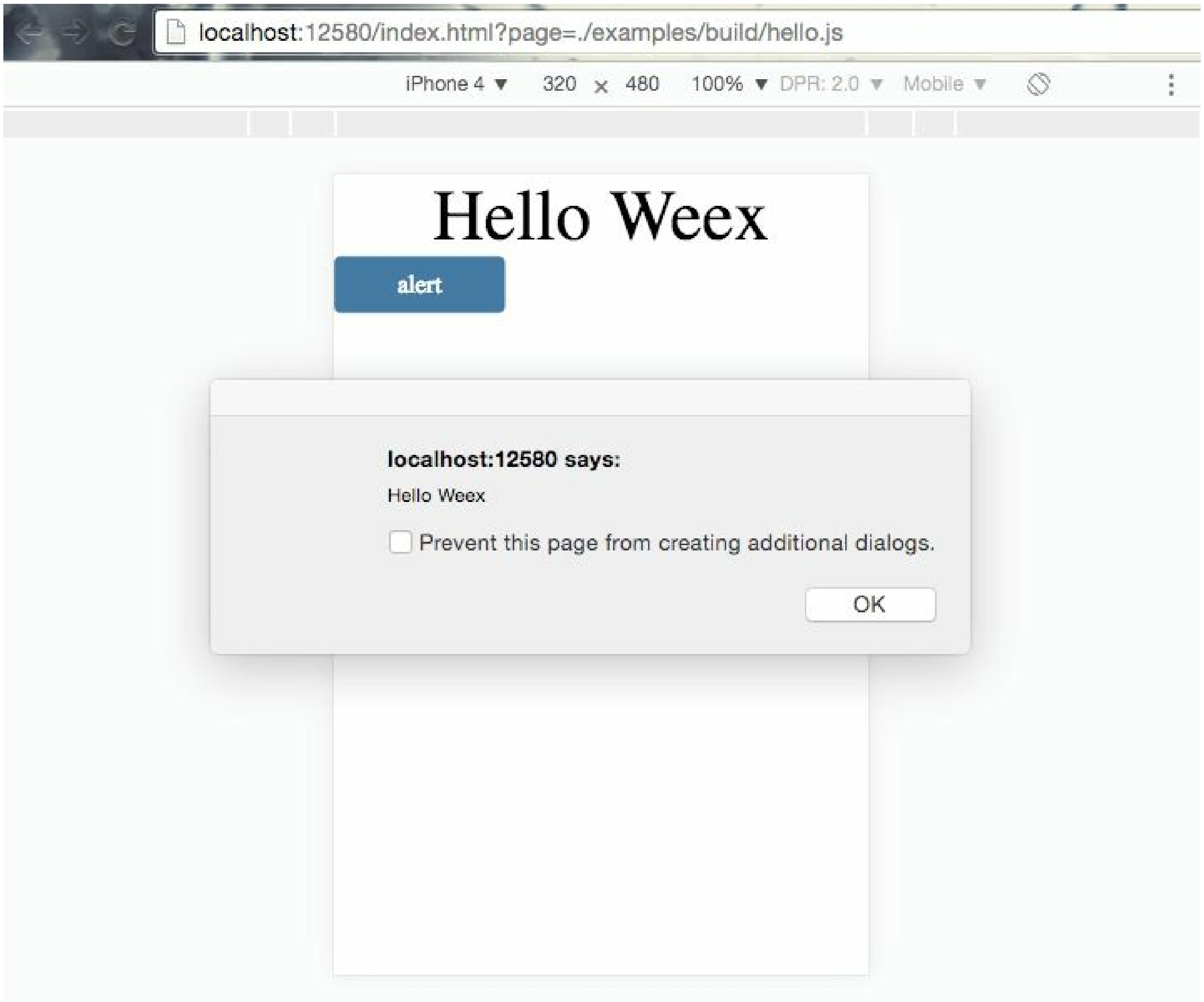


图10-8

如果需要在ios或android环境中运行程序，看到实际效果的话，我们有两种方式：

① 修改ios或android应用的jsbundle的ip访问地址，即native app实际调用的js bundle是在你当前机器启动的服务上的。ios对应的修改文件为DemoDefine.h，将其中的#define CURRENT_IP

@"your computer device ip"，修改为自己机器的局域网的ip即可；android则修改app/java/com.alibaba.weex/IndexActivity文件中的private static String CURRENT_IP= DEFAULT_IP

② 首先安装weex的开发工具weex-toolkit：npm install -g weex-toolkit。

然后在手机上安装weex 官网提供的android 或ios 的playground 应用。

在weex根目录下运行命令weex examples/hello.we –qr。

然后用手机的playground扫描这个二维码（pc和手机需要在同一wifi下），即可在手机上看到效果，如图10-9所示。


localhost:weex-0.6.1 GavinCLY$ weex examples/hello.we --qr
info Wed Jul 27 2016 15:08:16 GMT+0800 (CST)WebSocket is listening on port 8082
info Wed Jul 27 2016 15:08:16 GMT+0800 (CST)http is listening on port 8081
The following QR encoding url is
http://10.62.50.20:8081/weex_tmp/h5_render/hello.js?wsport=8082
Please download Weex Playground app from https://github.com/alibaba/weex and scan this QR
ame Wi-Fi network as your computer runing weex server.

图10-9

10.4 Weex基础语法

Weex的语法与Vue.js类似，只不过指令都去掉了v-这个前缀，本节简单介绍一下Weex的基础用法，主要包含数据绑定、事件绑定和模板逻辑这三个方面。

10.4.1 数据绑定

Weex的数据绑定也是采用{{}}作为标记，同时也支持语法表达式和计算属性，暂不支持watch和model特性，如果需要同步用户的输入数据，需要在oninput或者onchange上手动修改数据。

```
<template>
   <div>
     <!—普通绑定 -->
     <text class="title">{{ msg }}</text>
     <!—支持表达式 -->
     <text>{{ prefix + '-' + msg }}</text>
     <!—使用计算函数 -->
     <input type="number" class="input" value="{{yuan}}
" onchange= "changePrice" />
   </div>
</template>
<script>
   require('weex-components');
```

```
  module.exports = {
    data : {
      msg : 'Hello Weex',
      prefix : 'ali',
      price : 100,
    },
    computed : {
      yuan : {
        get : function() {
          return (this.price / 100).toFixed(2);
        },
        set : function(value) {
          this.price = value * 100;
        }
      }
    },
    methods : {
      changePrice : function(e) {
        this.yuan = e.value;
      }
    }
  };
</script>
```

10.4.2　事件绑定

Weex的事件绑定直接采用的是行内绑定，例如：

```
<template>
```

```
   <wxc-button value="alert" onclick="alert('arg', $eve
nt)" type= "primary" size="middle"></wxc-button>
</template>

<script>
   module.exports = {
     methods: {
       alert: function (arg1, e) {
         // TODO
       }
     }
   }
</script>
```

$event对象中主要包含了3个属性。

① type：触发事件的名称。

② target：触发事件的元素。

③ timestamp：触发时间。

10.4.3　模板逻辑

Weex中采用if和repeat属性来进行模板的逻辑控制，使用方法如下：

```
<template>
```

```
  <container>
    <text onclick="toggle">Toggle</text>
    <image src="..." if="{{shown}}"></image>
  </container>
  <container>
    <container repeat="{{list}}" class="{{gender}}">
      <image src="{{avatar}}"></image>
      <text>{{nickname}}</text>
    </container>
  </container>
</template>
```

其中repeat也支持 {{v in list}}、{{(k, v) in list}} 的写法，以及$index属性获取数组序列。

10.5 Weex内置组件

Weex自身提供了不少内置的组件，对于一些电商类、新闻类应用来说提供了不错的支持。我们只需要调用组件并设置相关的属性就可以生成三端都能使用的视图功能，极大提升了开发效率。本节主要介绍weex组件的公共属性及事件，以及部分组件的属性及使用方式。

10.5.1 scroller

scroller组件可以包含多个子组件，如果子组件的高度总和超过了scroller本身的高度，即可滚动子组件。

```
<template>
   <scroller>
     <div repeat="{{list}}">
       <text>{{name}}: ${{price}}</text>
     </div>
   </scroller>
</template>

<script>
   module.exports = {
     data: {
       list: [
          {name: '...', price: 100},
```

```
        {name: '...', price: 500},
        {name: '...', price: 1.5},
        ...
      ]
    }
  }
</script>
```

scroller组件还可以包含refresh和loading子组件，用于提供下拉刷新和上拉加载更多这两个功能。我们以loading为例：

```
<loading class="loading-view" display="{{loading_displa
y}}" onloading= "onloading">
   <loading-indicator style="height:60;width:60" ></loa
ding-indicator>
</loading>
<script>
   require('weex-components');
   module.exports = {
     methods: {
       onloading: function(e) {
         var self = this;
         self.loading_display = 'show';
         setTimeout(function () {
           self.loading_display = 'hide';
         }, 1000)
       }
     },
     data: {
```

```
      refresh_display: 'hide',
      loading_display: 'hide',
      sections: [
      …….
      ]
    },
  }
</script>
```

组件提供onloading事件和display属性，用于控制显示loading组件，并处理loading中执行的业务逻辑。

10.5.2 list

list即为常用的列表组件，可以包含header、cell、refresh、loading组件。其中cell组件为list元件，用于展现列表元素的属性及行为。refresh和loading组件效果与scroller类似。

```
<template>
  <div>
    <list class="list">
      <cell class="row" repeat="{{rows}}" index="{{$index}}">
        <div class="item">
          <text class="item-title">row {{id}}</text>
        </div>
```

```
      </cell>
    </list>
  </div>
</template>
<script>
  require('weex-components');
  module.exports = {
    data: {
      rows:[
        {id: 1}, ….. , {id: 29}
      ]
    }
  }
</script>
```

10.5.3 Switch

Switch是用于模仿iOS风格的一个开/关插件，主要的属性为checked，可以通过数据绑定来控制开关。组件也提供了onchange事件，传递当前组件的状态和事件的发生时间。

```
<switch checked="{{checked}}" onchange="onchange"></swi
tch>
<script>
  require('weex-components');

  module.exports = {
    data : {
```

```
      checked : false,
    },
    methods : {
      onchange : function(e) {
        console.log(e);
      }
    }
  };
</script>
```

默认样式如图10-10所示。

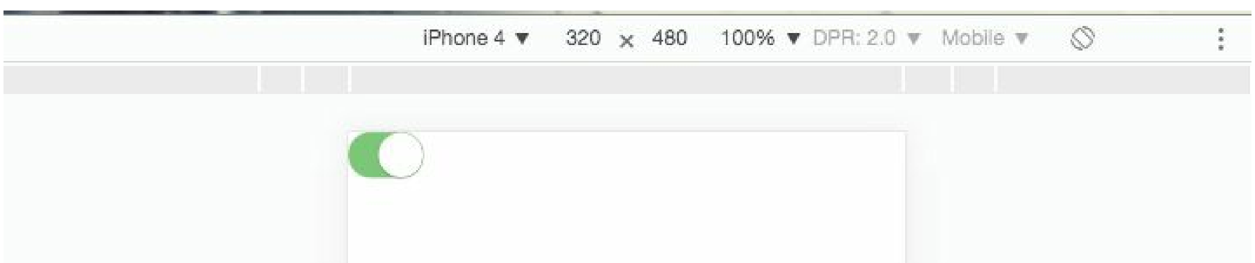


图10-10

10.5.4 Slider

Slider组件提供了轮播图的效果，通过属性auto-play可以设置是否自动播放，interval则可以设定每个页面停留的时间。组件中可以包含子组件indicator，用于标记轮播序列，indicator自身也提供大小、颜色、选中状态属性的修改。页面切换时，

可以监听onchange事件，获取当前页面的序号。

```
<template>
   <div>
     <slider auto-play="true" onchange="change" >
       <image repeat="{{imageList}}" src="{{src}}" ></im
age>
       <indicator></indicator>
     </slider>
   </div>
</template>

<script>
   require('weex-components');
   module.exports = {
     data: {
       imageList: [{src: '...'}, {src: '...'}]
     },
     methods: {
       change: function (e) {
       }
     }
   }
</script>
```

官方demo中slide实例的展示如图10-11所示。

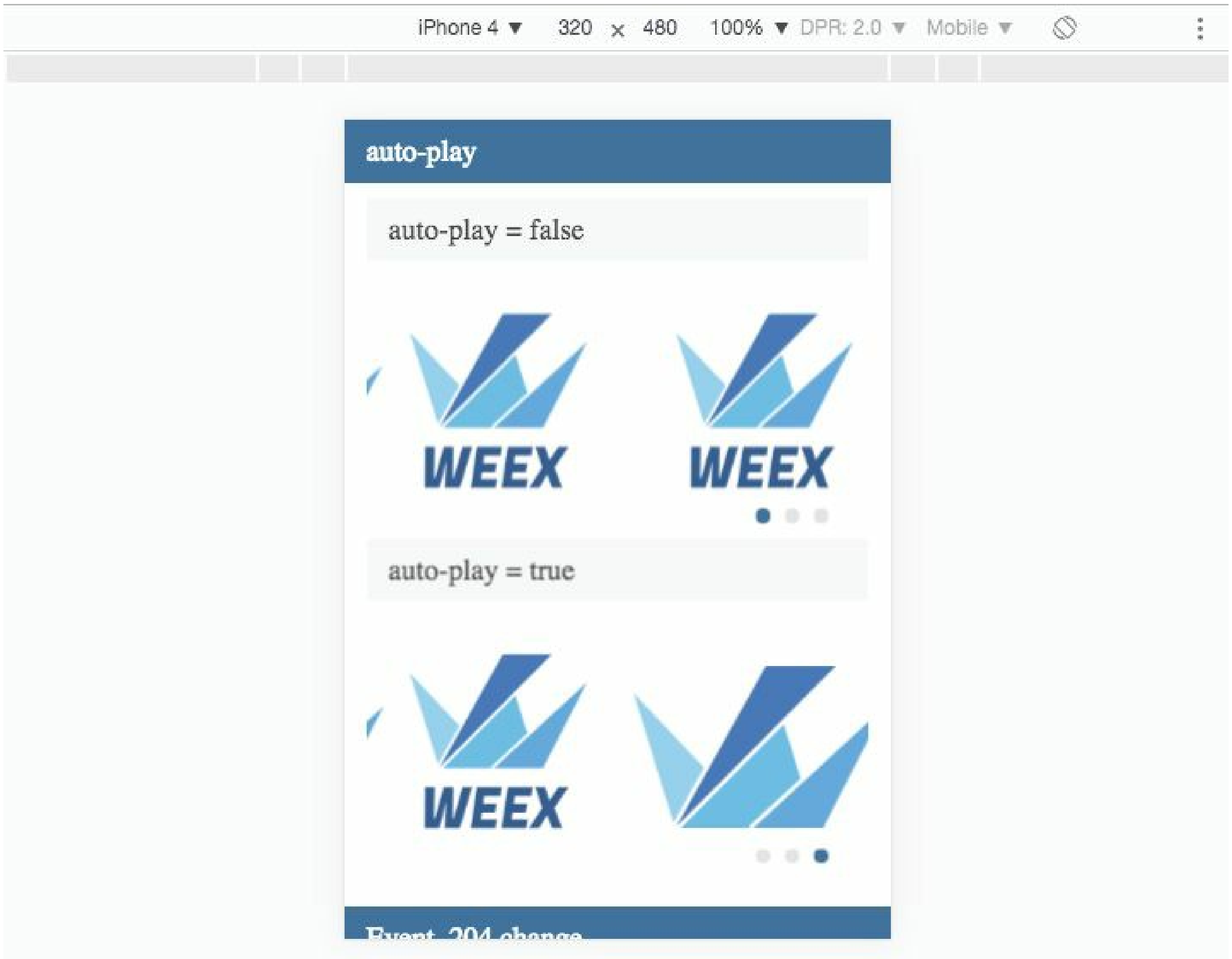


图10-11

10.5.5　wxc-tabbar

wxc-tabbar组件主要模拟了native app的底层tab切换的样式及功能。我们可以先看一下wxc-tabber的demo效果，如图10-12所示。

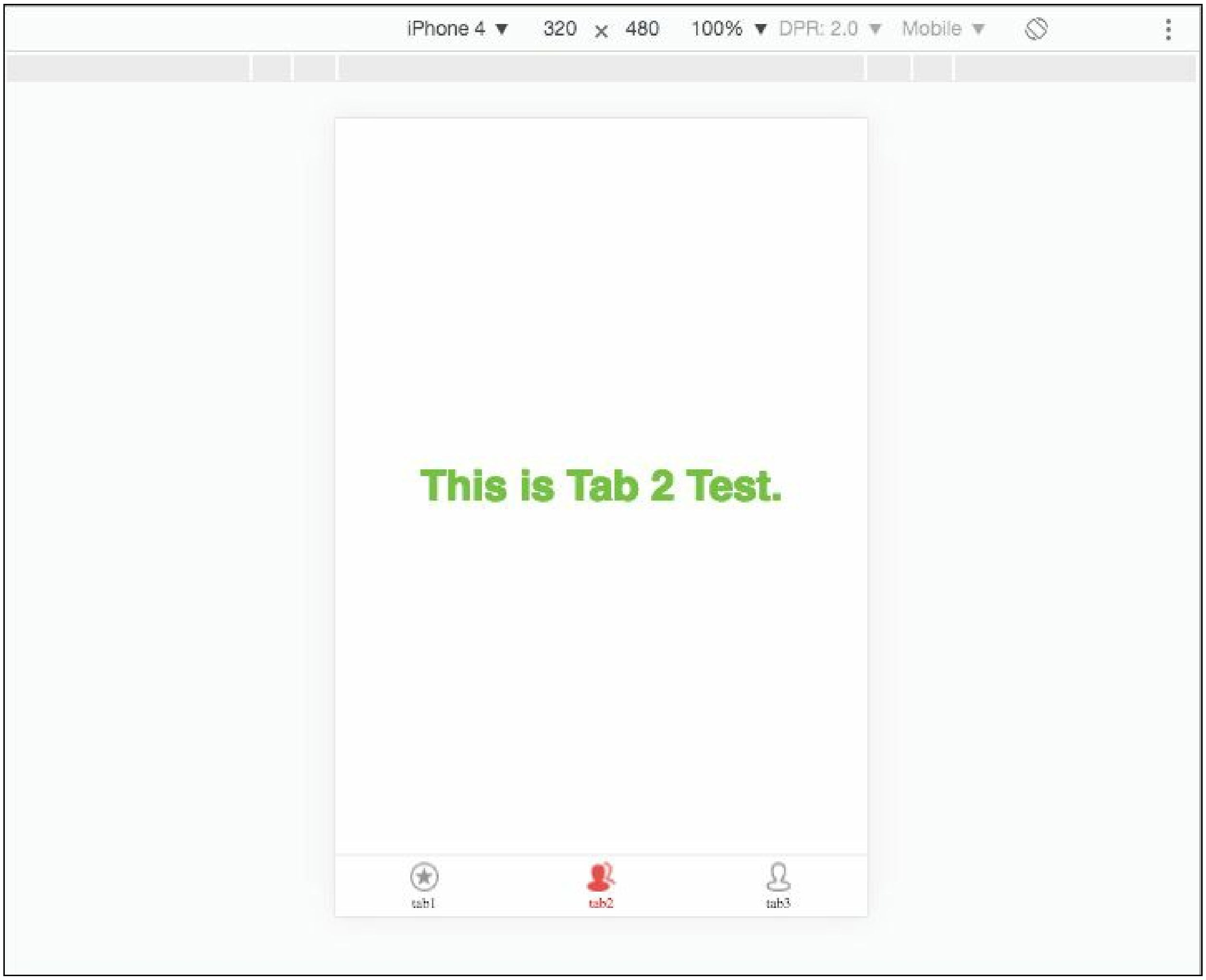


图10-12

wxc-tabbar主要提供了底部tab图标的展示和控制，而每个tab都会对应一个内容组件，而这个内容组件则由使用者自己定义路径进行引用，wxc-tabbar并不关心当前tab内容的展示。以下面代码为例：

```
<template>
  <div style="flex-direction: column;">
    <wxc-tabbar tab-items = {{tabItems}}></wxc-tabbar>
```

```
    </div>
</template>
require('weex-components');
    module.exports = {
      data: {
        tabItems: [
          {
            index: 0,  // tab的顺序
            title: 'tab1',  // tab名称
            titleColor: '#000000',  // tab名称字体颜色
            icon: '',   // 必填项，即使属性为空
            image: '',   // tab图标
            selectedImage: '', // tab选中图标
            src: 'component/tabbar/tabbar-item.js?itemId=
tab1', // 内容组件地址
            visibility: 'visible'   // tab当前显示状态
          },
          ……
        ]
      }
    }
```

除了tab-items以外，wxc-tabbar还有selected-color和unselected-color两个属性，用于控制tab title在选中和未选中时的字体颜色。另外，我们可以在create或ready钩子函数中监听tabBar.onClick事件，点击tab切换时wxc-tabbar会向上冒泡这个事件，例如：

```
methods: {
   ready: function (e) {
     var vm = this;
     vm.$on('tabBar.onClick',function(e){
       console.log(e)
     });
   }
}
```

10.5.6 wxc-navpage

wxc-navpage模拟了native app顶部导航的效果，具体的效果和使用代码如图10-13所示。

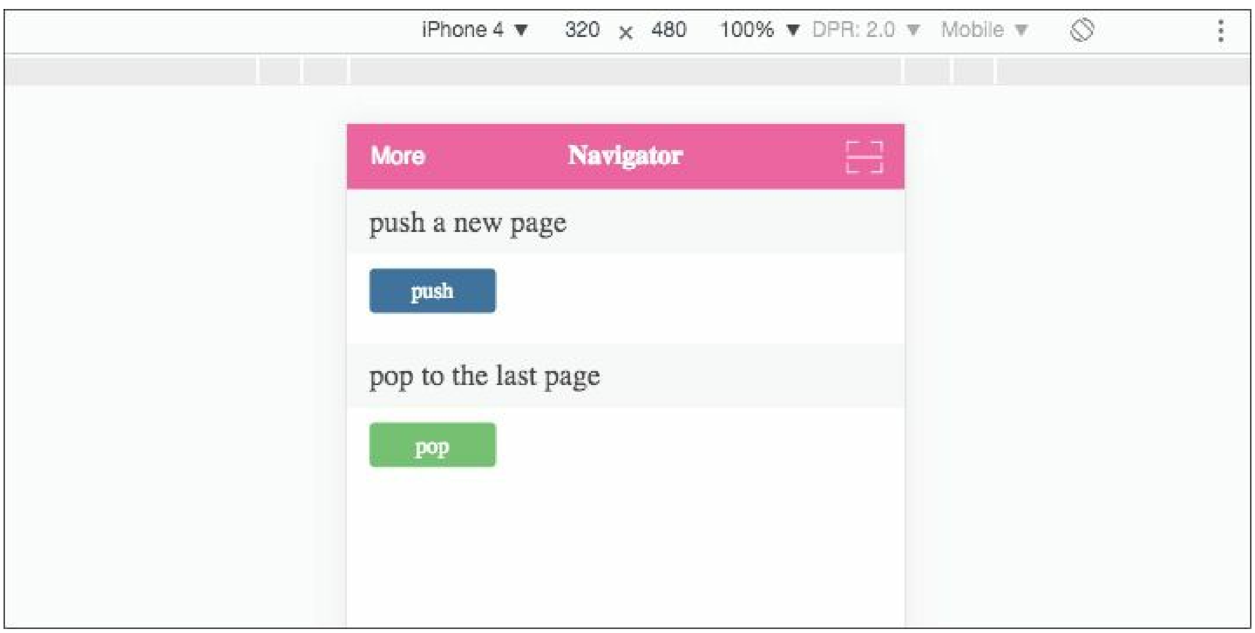


图10-13

```
<wxc-navpage data-role="none" height={{navBarHeight}}
   background-color="#ff5898" title={{title}} title-col
or="white" left-item-title="More"
   left-item-color="white"  right-item-src="…">
       ……
</wxc-navpage>
```

wxc-navpage基本靠属性进行样式及按键的控制，也仅提供了左侧和后侧各一个按键的空间。具体的使用属性如下。

height：顶部导航高度。

background-color：导航背景色。

title：导航名字。

title-color：导航字体颜色。

left(right)-item-title：左（右）按键名字。

left(right)-item-color：左（右）按键字体颜色。

left(right)-item-src：左（右）按键图标。

同wxc-tabbar类似，wxc-navpage也提供了向上冒泡的事件，分别为naviBar.leftItem.click和naviBar.rightItem.click，我们只需要在页面中$on监听这两个事件，就可以处理用户点击导航左右按键的逻辑。

小结

除了上述组件之外，weex还提供了text、image、a、video、input、web等内置组件，具体的用法和实例可以参考https://alibaba.github.io/weex/doc/components/main.
网站中的官方文档。整体来说组件对常规的业务开发有一定的支持，但如果需要一些定制化的修改，目前看起来可能还不大方便。

10.6 Weex内置模块

Weex内置了一些功能模块，可以通过require（‘@weex-module/**）的方式引用进来，并使用该模块的相关api。本节就主要介绍一下Weex中的这些内置模块及其作用。

10.6.1 dom

dom模块，顾名思义，主要提供了对DOM树操作的一些方法。和传统浏览器中的document操作DOM不同的是，该模块API是将vitrual-dom中的消息发送到native渲染器来进行DOM树的更新，而且该模块中仅scrollToElement可在.we文件中执行，其余方法仅能被native渲染器使用。

scrollToElement(node, options)：让页面滚动到对应节点，该API仅能在scroller和list组件中使用。

node：需要滚动到的节点。

```
options : {
   offset : Number // 滚动到节点的偏移距离，默认为0
}
```

具体的使用方法如下：

```
var dom = require('@weex-module/dom');
module.exports = {
   methods: {
     scroll: function () {
       dom.scrollToElement(this.$el('someId'), {offset:
10});
     }
   }
}
```

10.6.2　steam

steam模块主要提供的是网络请求方法，类似于ajax和vue-resource的角色。具体方法和参数如下：

```
var stream = require('@weex-module/ stream);
stream.fetch({
   method: 'GET',  // HTTP请求方法
   url: "….",      // HTTP请求地址
   type:'json',     //  request请求类型
   body: { … },    // HTTP body数据结构
   headers: { … }  // HTTP头部属性
}, function(response) {  // 请求完成回调函数
```

```
   /**
   response {
     status(number)  // response的状态码
     statusText(string)  // response的状态描述
     ok(boolean)  // 状态码在200～299值为true
     data(object)  // response的返回数据
     headers(object)  // response的headers对象
   }
   */
},function(response){   // 请求过程回调函数
   /**
   response {
     readyState(number) // 当前请求的状态值
     status(number): // response状态值
     length(number): // 已接受的数据长度
     statusText(string): // response状态描述
     headers(object):  // response headers对象，包括数据总长度
   }
   */
});
```

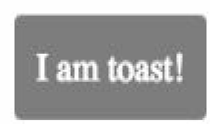
10.6.3　modal

modal模块主要提供了模态框的相关功能，主要包含toast、alert、confirm、prompt 4种类型。

toast类型使用方法如下：

```
var modal = require('@weex-module/modal');
modal.toast({'message': 'I am toast!', 'duration': 1});
```

其中duration为toast模态框的显示时间，之后会自动消失。



alert类型使用方法如下：

```
modal.alert({
  message: 'alert modal',
  okTitle: 'ok'
}, function() {
   // 单击确认按钮后的回调函数
})
```

效果如图10-14所示。



图10-14

confirm类型使用方法如下：

```
modal.confirm({
  message: 'confirm modal',
  okTitle: 'ok',
  cancelTitle: 'cancel'
}, function(result) {
  // 单击按钮后的回调函数，result值为okTitle或cancelTitle的值
});
```

效果如图10-15所示。

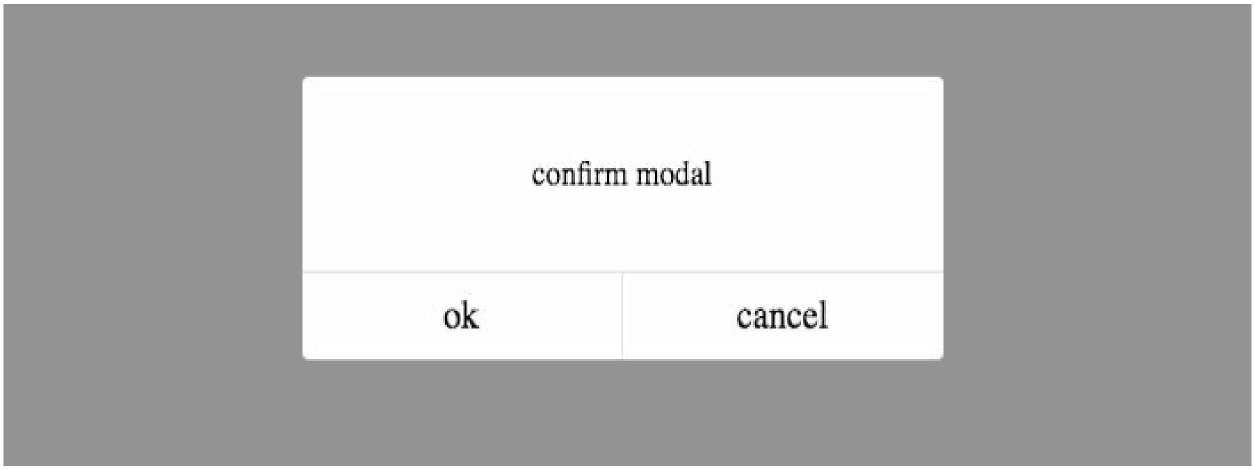


图10-15

prompt类型使用方法如下：

```
modal.prompt({
  message: 'prompt modal',
  okTitle: 'ok',
  cancelTitle: 'cancel'
}, function(res) {
  console.log(res.result + ', ' + res.data);
  // res.result为ok(cancel)Title的值，res.data为输入值
});
```

效果如图10-16所示。

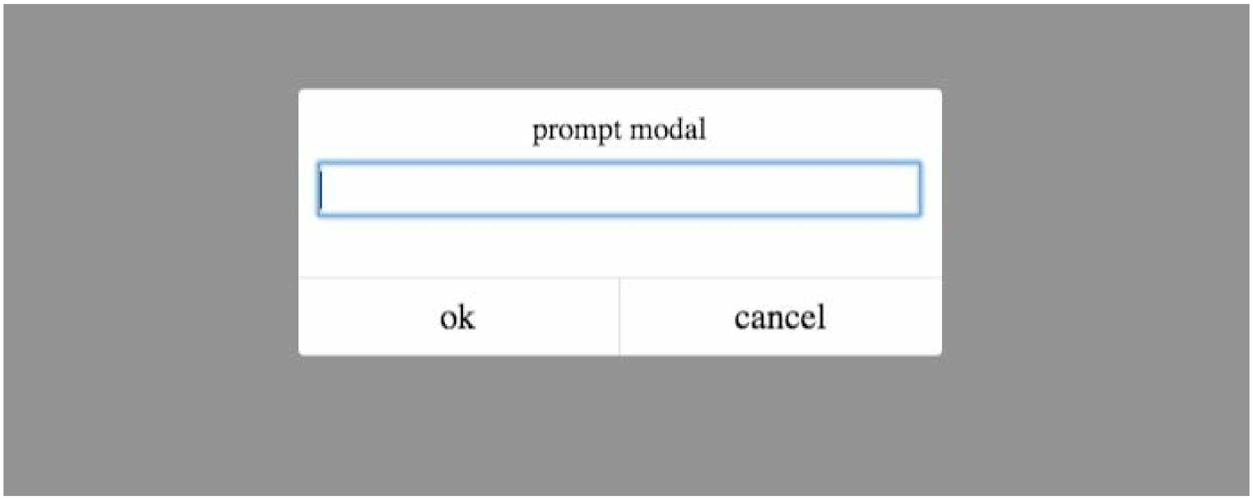


图10-16

10.6.4　animation

animation提供了动画相关的功能，方法名为transition，目前支持translate、rotate和scale三种变化形式。具体的使用方式如下。

api示例：transition(node, options, callback)。

```
var animation = require('@weex-module/animation');
animation.transition(testEl, {
   styles: {
     color: '#FF0000',  // 动画结束后元素颜色
     transform:'translate(1, 1)',  // 动画效果，包括trans
late/rotate/scale 3种方式
     transformOrigin: 'center center' // 动画源点
   },
   duration: 0, //ms  动画持续时间
   timingFunction: 'ease',  //动画时间函数，值包括linear/
ease-in/ease-out/ease-in-out/cubic-bezier(x1,y1,x2,y2)
```

```
   delay: 0 //ms，动画延迟开始时间
}, function () {
   console.log('animation finished.')
})
```

weex的example/animation.we中列举了大部分的动画样例，利用的是this.$call方式调用animation模块：

```
this.$call('animation', 'transition', this._ids.block.el.ref, {  // $call第一个参数为模块名，第二个参数为函数名
   styles: styles,
   timingFunction: timingFunction,
   duration: duration
}, callback);
```

10.6.5　webview

webview模块主要用于控制web组件的路径变化，类似于location，提供了goBack、goForward和reload方式。具体使用方式如下：

```
<template>
   <div class="wrapper">
```

```
    <div class="toolbar" append = “tree">
      <wxc-button type="primary" size="small" value="ba
ck" onclick= "goback"></wxc-button>
      <wxc-button type="primary" size="small" value="fo
rward" onclick= "goforward"></wxc-button>
      <wxc-button type="primary" size="small" value="re
fresh" onclick= "refresh"></wxc-button>
    </div>
    <web class="content" id="webview" src='https://m.t
aobao.com/?spm= 0.0.0.0&v=0#index' ></web>
  </div>
</template>
<script>
    require('weex-components');
    var $webview = require('@weex-module/webview');
    module.exports = {
      methods: {
        goback: function() {
          var webElement = this.$el('webview');
          $webview.goBack(webElement.ref);
        },
        goforward: function() {
          var webElement = this.$el('webview');
          $webview.goForward(webElement.ref);
        },
        refresh: function() {
          var webElement = this.$el('webview');
          $webview.reload(webElement.ref);
        }
      }
    }
</script>
```

三种方法都需要接受web组件的引用作为参数方可执行。

10.6.6 navigator

navigator模块提供了组件间跳转的方法，类似于浏览器的history，通过push和pop方法来控制页面的载入和退出。具体使用方法如下：

```
push({ url : '', animated : true}, callback)
```

push方法支持的参数包含载入页面的url和animated是否使用动画，callback则在页面载入完成之后执行。

pop({ animated : true }, callback), pop方法与push方法类似，只不过第一个参数对象只包含animated属性，不需要传入url。

weex的examples/component/navigator-demo.we给出了实例：

```
methods: {
   push: function() {
     var vm = this;
```

```
    var params = {
      'url':  this.baseURL + 'component/navigator-demo.
js?test=1',
      'animated' : 'true',
    }
    vm.$call('navigator','push',params, function () {}
);
  },

  pop: function() {
    var vm = this;
    var params = {
      'animated' : 'true',
    }
    vm.$call('navigator','pop',params, function () {})
;
  },
}
```

10.6.7 storage

storage模块提供了本地存储的功能，可供调用的api方法如下：

① setItem(key, value, callback)，设置key/value属性。

② getItem(key, callback)，获取key的value值。

③ removeItem(key, callback)，删除key的value值。

④ length(callback)，获取storage的长度。

⑤ getAllKeys(callback)，获取storage的所有值。

所有操作所获取的值都通过callback中的参数对象的data属性来传递，例如：

```
var storage = require('@weex-module/storage');
storage.setItem('key', 'test', function(e) {
   // e对象包含result和data属性，result为函数调用是否成功
，data则包含函数的返回值
});
storage.getItem('key', function(e) {
   console.log(e.data);
});
```

小结

Weex提供的跨平台解决方案，与Vue.js一起添加了生态圈上新的一块。和Reactjs与React-Native这样的组合类似，Vue.js的开发方式和api设计也进入了移动端的开发范畴，也使得web前端开发者能在

新的领域扩展自己的作用。目前来说，weex提供了3种工作模式：①类似于React-Native，支持单页使用或整个App使用Weex开发，但目前还缺少路由和生命周期管理；②把Weex当作一个iOS/Android组件来使用，手机淘宝的首页、主搜结果、交易组件化等都采用此种解决方案，页面主页也比较稳定，并且能够实现热更新，这对需求变更比较大的页面来说省去了频繁发版的麻烦；③在H5中使用Weex，利用组件直接进行页面开发，但对于一些复杂页面和交互性强的页面说来还不是很适用。

第**11**章　**Vue.js 2.0**新特性

Vue.js 2.0版本已于2016年10月1日正式发布，除了在原有的基础上进行调整外，还加入了不少新的特性。本章主要介绍两个方面，Render函数和服务端渲染。Render函数给开发者提供了自由度更高的模板编程能力，而不仅仅局限于之前的v-if/v-else指令。服务端渲染则为SPA项目提供了有利于SEO和网络情况慢的解决方案，弥补了纯粹前端渲染的一些弊端。

11.1　Render函数

一般我们在编写组件时，通常采用template来创建HTML结构。这种写法的好处是直观、清晰，对于写惯页面的用户来说，直接就能使用。但对一些复杂场景，template中的v-if/v-else和slot就可能显得不够用了。例如我们想通过参数来控制模板中生成的组件，调用接口可以定义为<my-component type='text'></my-component>, 一般可能会这么编写模板：

```
<div>
   <Text v-if='type == 'text"></Text>
   <Image v-if='type == 'image"></Image
   ……
</div>
```

这种写法显然不是很合适，随着需要控制的组件的增多，这个template会被不断修改，不停地增加v-if判断。而Render函数就可以解决上述问题，我们可以将上述组件改写成：

```
Vue.component('my-component', {
   render: function (createElement) {
```

```
    return createElement(
      require('./components/' + this.type)  // 动态引入子组件
    )
  }
})
```

这样就可以通过参数动态地加载组件选项，而不需要通过v-if去做一个个的判断，组件的加载也更加显得灵活。

11.1.1　createElement用法

Render函数中主要提供了createElement方法，可以接受三个参数，这里主要介绍createElement的参数类型和用法。

1）组件类型：参数可以直接为String，组件选项对象，以及返回值为String或组件选项对象的函数。例如:

```
createElement('div');
createElement({
   template : '…',
   data : {…}
})
createElement(function(){
```

```
  return 'div'
})
```

2）属性对象：第二个参数为可选参数，包含了组件所需的属性的对象集合，即大部分的HTML属性及Vue.js组件属性可以在此定义，完整的数据对象示例如下：

```
{
  // 同'v-bind:class'一致，可以是对象也可以是数组
  'class': {
    ……
  },
  // 同'v-bind:style'一致
  style: {
    ……
  },
  // 常规HTML属性
  attrs: {
    id: 'text'
  },
  // 组件props属性
  props: {
    type : 'text'
  },
  // DOM属性
  domProps: {
    innerHTML: '……'
  },
  // 事件监听选项，使用$on绑定的事件
```

```
  on: {
    add: this.addHandler
  },
  // 原生事件监听选项
  nativeOn: {
    click: this.nativeClickHandler
  },
  // 自定义指令数组，每个数组元素即为指令的选项
  directives: [
    {
      name: 'my-directive',
      value: this.directiveValue
      ……
    }
  ],
  // 如果子组件有定义slot的名称
  slot: 'name-of-slot'
  // 其他特殊顶层属性
  key: 'myKey',
  ref: 'myRef'
}
```

3）子节点：该参数也为可选参数，类型为String或Array，为组件内部子元素的集合。具体可接受的形式如下：

```
[
  createElement(MyComponent, {……}),
  'bar'
]
```

11.1.2 使用案例

在Render函数中，就没有v-if和v-for这样的指令来帮助我们编写模板了，所有的逻辑都会依靠JavaScript代码来完成。例如：

```
<ul v-if="items.length">
   <li v-for="item in items">{{ item.title }}</li>
</ul>
<div v-else>没有数据。</div>
```

在Render函数中，我们就需要写成：

```
render: function (createElement) {
   if (this.items.length) {
     return createElement('ul', this.items.map(function
 (item) {
       return createElement('li', item.title)
     }))
   } else {
     return createElement('div', '没有数据。')
   }
}
```

需要注意的是，所有的组件树中的VNodes必须唯一，例如上述例子如果将li修改成：

```
render: function (createElement) {
   var liVNode = createElement('li')
   return createElement('ul', [
     liVNode, liVNode
   ])
}
```

这样的render函数是无效的，liVNode即为重复VNode。

11.1.3　函数化组件

函数化组件是一个没有状态（data）和没有实例（this上下文）的一种组件类型，只通过render函数进行渲染，以及render函数中新增的context参数来传递上下文。由于不存在状态和上下文，组件的渲染开销就比较低，常用于不含具体模板，但根据所传参数可以生成具体类型组件的情况（有点类似于abstract class），使用方式如下：

```
Vue.component('my-component', {
   functional: true,
   // functional设置为true后，render提供第二个参数作为上下文
   render: function (createElement, context) {
     // ...
   },
   // Props可选
   props: {
     // ...
   }
})
```

利用函数化组件，我们可以将本章中最初的例子改写为：

```
Vue.component('my-component', {
   functional: true,
   render: function (createElement, context) {
     return createElement(
       require('./components/' + this.type),
       context.data,
       context.children
     )
   }
})
```

11.1.4　JSX

Render函数的编写的确麻烦了很多，所以官方推荐了一款Babel的插件babel-plugin-transform-vue-jsx，用来将JSX转化成Render可接受的返回值。

1．JSX

JSX是React提供的一个语法方案，可以在JavaScript的代码中直接使用HTML标签来编写JavaScript对象。其使用的是XML-like语法，这种语法方案需要通过JSXTransformer来进行编译转换成真实可用的JavaScript代码。基本的语法规则为遇到HTML标签（以<开头），就用HTML规则解析；遇到代码块，即以{开头），就用JavaScript规则解析。例如：

```
import MyComponent from './MyComponent.vue';
render (h) {
   return (
     <MyComponent type={this.type}>
       …….
     </ MyComponent>
   )
}
```

2．babel-plugin-transform-vue-jsx

使用该插件需要先按照几个依赖包，安装步骤如下：

```
npm install\
   babel-plugin-syntax-jsx\
   babel-plugin-transform-vue-jsx\
   babel-helper-vue-jsx-merge-props\
   --save-dev
```

如果项目使用webpack配置的话，添加loader，使用babel：

```
loaders: [
   { test: /\.js$/, loader: 'babel', exclude: /node_mod
ules/ }
]
```

并在.babelrc中添加插件：

```
{
   "presets": [“es2015"],
   "plugins": [“transform-vue-jsx"]
}
```

3．具体用法

在第11.1.1小节中介绍了createElement参数的主要用法，在JSX中就可以直接写在HTML标签上，例如：

```
render (h) {
   return (
     <div
       // 样式属性
       class={{ active: true }}
       style={{ color: 'red', fontSize: '14px' }}
       id="text"
       // DOM属性
       domProps-innerHTML="……"
       // 事件绑定
       on-add={this.addHandler }
       nativeOn-click={this.nativeClickHandler}
       // 特殊属性
       key="key"
       ref="ref"
       slot="slot">
     </div>
   )
}
```

小结

Render函数为组件提供了一种更程序化的编写方法，但从开发角度来说还是增加了编写的成本，所以Vue.js 2.0对两种渲染方式都持开放态度，我们既可以使用template编写直观的HTML代码，也可以使用render函数提升组件的灵活性，各取所需。

11.2　服务端渲染

在2.3节中已经对比过了前后端渲染的各自特点，两种方式都有自己的适用场景。Vue.js在2.0中加入了服务端渲染这个特性，使得我们能更灵活地进行选择。本节就主要介绍如何在Vue.js 2.0中使用服务端渲染（Server-Side Rendering）。

11.2.1　vue-server-renderer

Vue.js的服务端渲染的基础用法非常简单，主要依赖于Vue-server-renderer，由它提供了方法将Vue.js实例转化成HTML字符串形式。例如：

```
var Vue = require('vue')
var app = new Vue({
   // 实例模板可以使用template选项，也可以使用render函数
   /**
     render(h) {
       return h('h1', this.msg);
     }
   */
   template : '<h1>{{msg}}</h1>',
   data : {
     msg : 'hello world'
   }
})
```

```
var renderer = require('vue-server-renderer').createRenderer()

renderer.renderToString(app, function (error, html) {
   console.log(html)  // => <h1 server-rendered="true">hello world</h1>
})
```

11.2.2　简单实例

对于一个Vue.js页面来说，请求返回的HTML可以由服务端渲染好，但想要对这个页面进行对应的数据绑定、事件监听等行为，仍需要在浏览器里进行，也就是说同一个Vue.js实例既需要在服务端被用作渲染，又需要在浏览器端被实例化从而进行数据绑定。所以在编写Vue实例时，需要在代码中区分当前引用的是后端环境还是前端环境。我们会通过下面这个完整的例子来说明服务端渲染。

```
// static/app.js
(function () { 'use strict'
   var createApp = function () {
     return new Vue({
       template: '<div id="app"> \
           {{msg}} \
           <button @click="click">click</button>\
         </div>',
       data: {
```

```
        msg: 0
      },
      methods : {
        click : function() {
          alert(this.msg);
        }
      }
    })
  }
  // 判断当前环境是服务端环境还是浏览器环境
  if (typeof module !== 'undefined' && module.exports)
 {
    // 服务端环境，返回实例的构造函数
    module.exports = createApp
  } else {
    // 浏览器环境，直接进行实例化
    this.app = createApp()
  }
}).call(this)

// index.html
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>SSR</title>
  <script src="http://cdn.bootcss.com/vue/2.0.3/vue.mi
n.js"></script>
</head>
<body>
  <div id="app"></div>
  <script src="/static/app.js"></script>
  <script>app.$mount('#app')</script>
</body>
</html>
```

接下来就是服务端代码，我们使用NodeJS的express作为服务端框架，使用前通过npm install进行安装。

```
// server.js
'use strict'
var fs = require('fs')
var path = require('path')
global.Vue = require('vue')
// 获取index.html布局
var layout = fs.readFileSync('./index.html', 'utf8')
var renderer = require('vue-server-renderer').createRen
derer()
// 创建一个Express服务器
var express = require('express')
var server = express()

// 设置"static"文件夹为静态资源路径
server.use('/static', express.static(
  path.resolve(__dirname, 'static')
))
// 处理所有的Get请求
server.get('*', function (request, response) {

   renderer.renderToString(
     // 获取app.js的Vue实例
     require('./static/app')(),

     function (error, html) {
       if (error) {
         console.error(error)
```

```
        return response
          .status(500)
          .send('Server Error')
      }
      // 将渲染好的HTML插入替换index.html中，返回给浏览器
      response.send(layout.replace('<div id="app"></div
>', html))
    }
  )
})
// 监听3000端口，通过http://localhost:3000/访问应用
server.listen(3000, function (error) {
  if (error) throw error
  console.log('Server is running at localhost:5000')
})
```

11.2.3　缓存和流式响应

在服务端渲染时，我们可以从两方面考虑性能问题。第一，如何减少组件渲染成HTML字符串的时间，特别当这个组件会被经常使用；第二，经过服务端渲染后，请求返回的HTML显然会比采用前端渲染返回的数据量要大，如果能对传输过程进行优化，也将能减少服务端渲染的缺陷。

1．lru-cache

官方推荐了lru-cache配合vue-server-renderer使

用，能够给渲染器提供一个缓存对象，可以提供高达1000个独立的渲染，使用方式也非常简单，例如：

```
var createRenderer = require('vue-server-renderer').createRenderer
var lru = require('lru-cache')
var renderer = createRenderer({
   cache: lru(1000)
})
```

而组件需要提供一个唯一的name和serverCacheKey函数，函数返回值中需要包含组件作用域内的数据且唯一，例如：

```
Vue.component({
   name: 'list-li',
   template: '<li>{{ item.name }}</li>',
   props: ['item'],
   serverCacheKey: function (props) {
     return props.item.name + '::' + props.item.id
   }
})
```

需要注意的是，尽量避免在缓存组件中依赖全

局状态（例如Vuex中的状态），否则整个子树都将被缓存。我们可以在一些静态组件、列表组件及通用UI组件中使用缓存组件，有利于提升渲染性能。

2．流式响应

流式响应即服务器支持以流（Streaming）的形式传输数据，不需要等待整个HTML都被渲染后再传输数据，服务端可以做到边渲染边传输，节约服务器内存；而客户端则会更早地接收到页面的<head>部分，即能更早地加载所需的外部资源，并向用户展示出页面。服务器支持流式响应，也需要渲染器的配合，而Vue.js 2.0 中就支持这一特性。我们可以将第11.2.2小节例子中的server.js文件做出如下修改：

将layout获取的index.html模板拆分成两段HTML：

```
var sections = layout.split('<div id="app"></div>')
var headerHTML = sections [0]
var footerHTML = sections [1]
……
```

修改处理所有get请求函数为：

```
server.get('*', function (req, res) {
   // 利用vue-server-renderer提供的渲染器方法将Vue实例作为流
   var stream = renderer.renderToStream(require('./static/app')())
   // 将HTML头部先写入响应
   res.write(headerHTML)
   // 每当新的块被渲染后就立即写入响应
   stream.on('data', function (chunk) {
     res.write(chunk)
   })
   // 当所有块被渲染完成后，将HTML尾部写入响应
   stream.on('end', function () {
     res.end(footerHTML)
   })
   // 错误处理
   stream.on('error', function (error) {
     console.error(error)
     return response
       .status(500)
       .send('Server Error')
   })
})
```

我们可以增加模板的DOM数，利用<li v-for=”n in 100000”>{{n}}，这样就能比较明显地对比出来两种渲染传输方式的区别。

11.2.4　SPA实例

实际项目往往会比上述例子复杂得多，通常会包含多个页面及组件，这样就需要用到vue-router来进行路由控制；每次服务端渲染组件时，也都需要从数据库中获取真实数据；本节主要从以下几个方面来说明实际项目中使用服务端渲染的注意点。

1．入口文件分离

从第11.2.2节中的例子可以看到服务端和浏览器端所使用的Vue.js的状态并不相同，服务端需要整个应用的Vue实例，浏览器端则需要将Vue实例挂载到已渲染的页面上，并获取当前的组件状态，建立数据绑定等行为。当然，我们不可能写两套组件来分别满足这两端的需求，但却可以通过不同的入口文件来进行不同组件的操作，各取所需。

假设项目的结构如下：

```
├── build  // webpack所需的配置
├── dist   // 编译后生成的文件位置
├── src
    ├── assets    // 静态资源文件
    ├── components     // 组件位置
    ├── router    // 路由控制，一般用vue-router实现
    ├── store     // 应用状态管理和数据接口封装
    ├── views    // 页面组件
    ├── app.js    // 根组件
    ├── app.vue   // 根组件模板
    ├── client-entry.js  // 浏览器端入口文件
```

```
    ├── server-entry.js  // 服务端入口文件
├── index.html
```

其中client-entry.js和server-entry.js分别就是两端的入口文件，client-entry.js较为简单，代码如下：

```
require('es6-promise').polyfill()   // 引入ES6语法
import { app, store } from './app'
store.replaceState(window.__INITIAL_STATE__)  // 获取当前应用状态
app.$mount('#app')
```

server-entry.js代码如下：

```
import { app, router, store } from './app'
   export default context => {
     router.push(context.url)  // 将router设置成当前环境下的url
     // 手动匹配符合当前路由的组件
     return Promise.all(router.getMatchedComponents().map(component => {
       // 组件中需要定义preFetch函数，用于调用数据接口获取真实数据
       if (component.preFetch) {
         return component.preFetch(store)
```

```
      }
    })).then(() => {
    context.initialState = store.state  // 在上下文中保存应用状态
      // 获取完数据后，返回app实例
      return app
    })
  }
```

2．数据接口

由于前端获取数据利用的是XMLHttpRequest对象，而后端NodeJS若要发起HTTP请求则需要利用自身的HTTP模块，两者的api方式并不完全相同，我们需要使用一个第三方库将两者的调用方式封装起来，使得在浏览器端的时候能使用XMLHttpRequest，而在NodeJS环境中使用HTTP模块，避免重复编写两套不同的数据请求接口。

可以使用第三方库axios来封装HTTP请求，我们的数据接口可以写成如下：

```
// store/api.js
import axios from 'axios'

const defaults = {
   baseURL: '/api/'
```

```
}

Object.assign(axios.defaults, defaults)

export const fetchList = () => {
   return axios.get('/items')
}

export const fetchDetail = (id) => {
   return axios.get('/items/' + id)
}
……
```

3．前后端状态统一

所谓前后端状态统一，其实就是服务端完成渲染后，需要将应用的状态（即获取的数据结构）传递给前端的Vue.js实例，使得能够进行数据绑定等初始化行为。由于用户在浏览器端是可以直接访问任意有效url的，也就是说服务端需要处理所有有效请求对应的组件，相当于要维护所有组件的状态，所以官方推荐引入Vuex来管理整体的组件状态。具体涉及的代码如下：

```
// ./store/index.js
import Vue from 'vue'
import Vuex from 'vuex'
import * as api from './api'
```

```
Vue.use(Vuex)

const store = new Vuex.Store({
   state: {
     list: [],
     detail: {}
   },
   actions: {
     FETCH_LIST ({ commit, state }) {
       return api.fetchList()
         .then(({data}) => {
           commit('SET_LIST', [ data ])
         })
     },

     FETCH_DETAIL ({ commit, state }, id) {
       return api.fetchDetail(id)
         .then(({data}) => {
           commit('SET_DETAIL', data)
         })
     }
   },
   mutations: {
     SET_LIST (state, data) {
       state.list = data
     },

     SET_DETAIL (state, data) {
       state.detail = data
     }
   }
})
export default store
```

app.js中需要使用vuex-router-sync，将route对象输入到store中，使得路由状态也能被追踪。

```
// app.js
……
import store from './store'
import { sync } from 'vuex-router-sync'
…….
sync(store, router) // 使用方法很简单，多添加这一句即可
……
```

在组件内我们需要这么处理：

```
// views/Detail.vue
const fetchDetail = store => {
   return store.dispatch('FETCH_DETAIL', store.state.ro
ute.params.id)
}
import {mapGetters, mapActions, mapState} from 'vuex'
export default {
   computed: mapState({
     detail : state => state.detail
   }),
   beforeMount () {
     fetchDetail(this.$store) // 前端切换路由到该页面时发
起数据请求
   },
```

```
   preFetch: fetchDetail  // 供后端渲染时调用的接口
}
```

在前端的入口文件client-entry.js中有这么一句：

```
store.replaceState(window.__INITIAL_STATE__)
```

所以我们在传输HTML中，需要将服务端得到的应用状态利用script标签传递给window对象，具体代码如下：

```
……
const serialize = require('serialize-javascript')
…….
const context = { url: req.url }
const renderStream = renderer.renderToStream(context)
let firstChunk = true
… …
renderStream.on('data', chunk => {
   if (firstChunk) {
     // 此处的context即是server-entry.js传入的context参数，
     // 服务端获取数据后，会把状态赋值在context.initalState上，然后通过serialize序列化状态传递到window上
     if (context.initialState) {
```

```
      res.write(
        '<script>window.__INITIAL_STATE__=${
          serialize(context.initialState, { isJSON: tru
e })
        }</script>'
      )
    }
    firstChunk = false
  }
  res.write(chunk)
})
……
```

小结

解决了上述几个问题后，基本上就完成了一个可以由后端渲染的SPA项目流程。同样，也可以利用webpack来搭建开发环境和编译可发布代码，具体的配置文件和服务器代码可以参考官方提供的样例https://github.com/vuejs/vue-hackernews-2.0 。

欢迎来到异步社区！

异步社区的来历

异步社区(www.epubit.com.cn)是人民邮电出版社旗下IT专业图书旗舰社区，于2015年8月上线运营。

异步社区依托于人民邮电出版社20余年的IT专业优质出版资源和编辑策划团队，打造传统出版与电子出版和自出版结合、纸质书与电子书结合、传统印刷与POD按需印刷结合的出版平台，提供最新技术资讯，为作者和读者打造交流互动的平台。



异步社区
人民邮电出版社
技术圈
图书
电子书
文章
图书/作者/类别
写作
我们一步啦
异步社区成立一周年大型活动开启
我要写书
近期活动
+更多
异步社区成立一周年大型赠书活动开启！
异步社区的来历 异步社区是人民邮电出版社旗下IT 专，业图书旗舰社区，于2015 年8 月上线运营。异步社区依托于人民邮电出版社 20余 年的IT专业...
猫叔郭志敏 2016-08-02
阅读 575 推荐 2 收藏 0 评论 8
2016 iWeb峰会北京站即将开启，为HTML5喝喊！
每一次振臂高呼辐射行业的影响， 每一天无数人兢兢业业的勤奋，2016雄起！ 来吧，8月27日，HTML5峰会北京站，我在这里，等你来，为HTML5呐喊！...
猫叔郭志敏 2016-07-29
阅读 60 推荐 1 收藏 0 评论 0
周年庆满减促销 | 满100元减20元、满150元减35元、满200元减50元
+更多
CCIE路由和交换认证考试指南（第5版）（第1卷）
数据科学实战手册（R+Python）
软技能：代码之外的生存指南
Python密码学编程
Python游戏编程快速上手
机器学习项目开发实战
树莓派Python编程入门与实战（第2版）
像计算机科学家一样思考Python（第2版）
每周半价电子书
+更多
树莓派Python编程入门与实战（第2版）
[美] Richard Blum 勃鲁姆, Christine Bresnahan 布莱斯纳罕 (作者) 陈晓明 马立新 (译者)

社区里都有什么？

购买图书

我们出版的图书涵盖主流IT技术，在编程语言、Web技术、数据科学等领域有众多经典畅销图书。社区现已上线图书1000余种，电子书400多种，部分新书实现纸书、电子书同步出版。我们还会定期发布新书书讯。

下载资源

社区内提供随书附赠的资源，如书中的案例或程序源代码。

另外，社区还提供了大量的免费电子书，只要注册成为社区用户就可以免费下载。

与作译者互动

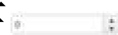
很多图书的作译者已经入驻社区，您可以关注他们，咨询技术问题；可以阅读不断更新的技术文章，听作译者和编辑畅聊好书背后有趣的故事；还可以参与社区的作者访谈栏目，向您关注的作者提

出采访题目。

灵活优惠的购书

您可以方便地下单购买纸质图书或电子图书，纸质图书直接从人民邮电出版社书库发货，电子书提供多种阅读格式。

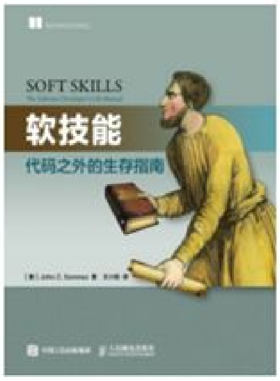
对于重磅新书，社区提供预售和新书首发服务，用户可以第一时间买到心仪的新书。

用户帐户中的积分可以用于购书优惠。100积分=1元，购买图书时，在  里填入可使用的积分数值，即可扣减相应金额。

> **特别优惠**
>
> 购买本电子书的读者专享异步社区优惠券 。 使用方法：注册成为社区用户，在下单购书时输入“**57AWG** ”，然后点击“使用优惠码”，即可享受电子书8折优惠（本优惠券只可使用一次）。

纸电图书组合购买

社区独家提供纸质图书和电子书组合购买方式，价格优惠，一次购买，多种阅读选择。



软技能：代码之外的生存指南

[美]约翰 Z. 森梅兹（John Z. Sonmez）(作者)　王小刚 (译者)　杨海玲 (责任编辑)

分享　6 推荐　想读　9.0K 阅读

这是一本真正从“人”（而非技术也非管理）的角度关注软件开发人员自身发展的书。书中论述的内容既涉及生活习惯，又包括思维方式，凸显技术中“人”的因素，全面讲解软件行业从业人员所需知道的所有“软技能”。

本书聚焦于软件开发人员生活的方方面面，从揭秘面试的流程到精耕细作出一份杀手级简历，从创建大受欢迎的博客到打造你的个人品牌，从提高自己工作效率到与如何与“拖延症”做斗争，甚至包括如何投资不动产，如何关注自己的健康。

本书共分为职业篇、自我营销篇、学习篇、生产力篇、理财篇、健身篇、精神篇等七篇，概括了软件行业从业人员所需的“软技能”。

- 纸质版　~~¥59.00~~　¥46.02（7.8 折）
- 电子版　¥35.00
- 电子版 + 纸质版　¥59.00

现在购买　下载PDF样章

配套文件下载

社区里还可以做什么？

提交勘误

您可以在图书页面下方提交勘误，每条勘误被确认后可以获得100积分。热心勘误的读者还有机会参与书稿的审校和翻译工作。

写作

社区提供基于Markdown的写作环境，喜欢写作的您可以在此一试身手，在社区里分享您的技术心得和读书体会，更可以体验自出版的乐趣，轻松实现出版的梦想。

如果成为社区认证作译者，还可以享受异步社区提供的作者专享特色服务。

会议活动早知道

您可以掌握IT圈的技术会议资讯，更有机会免费获赠大会门票。

加入异步

扫描任意二维码都能找到我们：

异步社区

微信订阅号

微信服务号

官方微博

QQ群：368449889

社区网址： www.epubit.com.cn

官方微信：异步社区

官方微博：@人邮异步社区，@人民邮电出版社-信息技术分社

投稿&咨询：contact@epubit.com.cn